DO WYGRANIA 40 SUPER GIER, KONSOLA LYNX I KARTA DŹWIĘKOWA

strony 64

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

# Gry Komputerowe 12/95

Cena 25.000 / 2 zł 50 gr








CIOSY SPECJALNE

PRZEDPREMIEROWY POKAZ FILMU
MORTAL KOMBAT
ROZDAJEMY ZAPROSZENIA - STR. 50






„WORMS", 1995 © OCEAN

NOWOŚCI
RECENZJE
TIPS & TRICS
NA WESOŁO
COMIX SOLUTION

Game Power Vol. 2

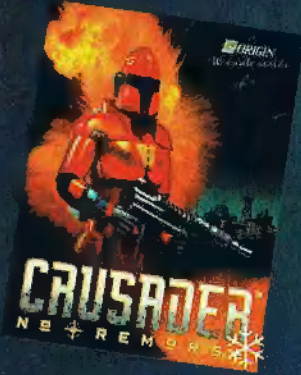




CD ZA DARMO W PRENUMERACIE


INCA
WYDANIE KOLEKCJONERSKIE


CYBERMAGE


ORIGIN
CRUSADER
NO REMORSE


WING COMMANDER IV


NBA LIVE 96
EA SPORTS




Magic Carpet 2
BULLFROG


11th Hour




IPS



## WYGRAJ KARTĘ MUZYCZNĄ

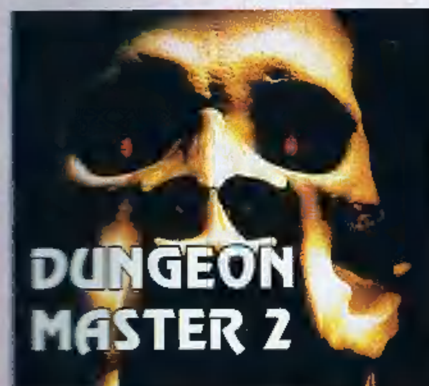
Wyślij na adres redakcji: 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, kartę pocztową z dopiskiem „SOUND VISION", a weźmiesz udział w losowaniu karty SV-16 GOLD.




FUNDATOR NAGRODY: PROABIT, 05-090 RASZYN, UL. MICKIEWICZA 14, TEL: (0-22) 720-20-32

# W NUMERZE:










Od Redakcji

Witamy serdecznie w ostatnim w tym roku numerze GIER KOMPUTEROWYCH. Jest on wyjątkowo grubszy, gdyż przewidzieliśmy z okazji Świąt, moc niespodzianek. Kolejne numery naszego pisma powrócą do objętości 48 stron, no chyba, że większość Czytelników będzie opowiadała się za zwiększeniem objętości bez względu na cenę. Obecnie na rynku czasopism o grach wytworzyła się taka sytuacja, że prawie wszystkie podrożały, a nam przyświeca idea popularnego i co najważniejsze najtańszego miesięcznika o grach komputerowych, w związku z tym nie będziemy rozrastali się wszerz, ale różnymi zabiegami postaramy zmieścić w naszym magazynie więcej informacji niż w niejednym, grubszym piśmie komputerowym.

Z okazji nadchodzących Świąt i Nowego Roku, składamy naszym wszystkim Czytelnikom najserdeczniejsze życzenia pomyślności i połamania joya!


ISSN 1230-9044
INDEX 324329

**wydawca**
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

**redakcja**
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey)

**współpraca**
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

**korekta**
Michalina Nowakowska

**łamanie**
Computer Graphics Studio

**druk**
VEGA

**kolportaż ogólnopolski**
RUCH S.A.

Prenumerata krajowa (II kwartał '96)

Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1996 r.)


## RECENZJE



## SOLUCJE



## NOWOŚCI



## TIPSY

# HELLFIRE ZONE





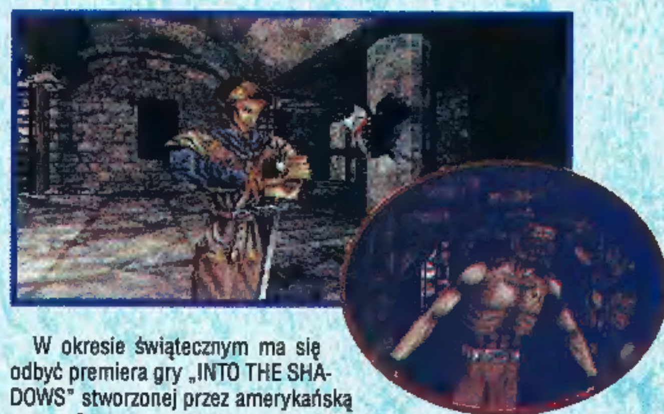
Otrzymaliśmy CD-ROM, prezentujący demo „HELLFIRE ZONE" – nowej gry firmy GAMETEK. Jest to symulator walki helikoptera Apache, w rodzaju słynnego „COMMANCHE-a". Podkreślam słowa „symulator walki", gdyż z pewnością nie jest to symulator lotu. Swą atrakcyjnością gra „HELLFIRE ZONE" być może dorówna „COMMANCHE-owi", ale trudno o tym już teraz, na podstawie krótkiego „demka", wyrokować. Jednak już można powiedzieć, że przewyższy go z pewnością imponująca grafiką SVGA. Gra ma świetne animowane filmy intra oraz imponuje przestrzennością obrazu walk. Celami helikopterowego ognia jest ponad 30 rodzajów budynków, stanowisk artyleryjskich i baz ziemnych piechoty. Przeciwnikami są także helikoptery wroga oraz Fighter Bombery F-16. Sceneria walk jest zróżnicowana: od terenów pustynnych, poprzez zalesione równiny, do skalistych łańcuchów górskich i wąwozów. O liczbie i rodzaju misji w grze nie mamy jeszcze informacji. Animacja w grze jest płynna, jednakże wskazany wydaje się komputer co najmniej 486SX33 4 MB RAM. Niestety folder reklamowy nie prezentuje bliższych danych na ten temat.



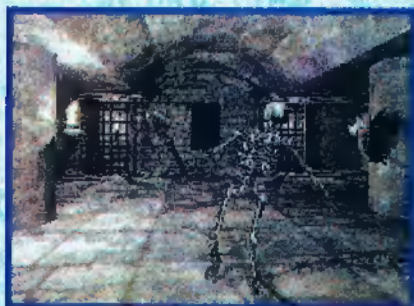


Gra zostanie wydana na CD ROM-ie w trzech wersjach językowych: angielskiej, francuskiej oraz niemieckiej. „HELLFIRE" prawdopodobnie ukaże się również w wersji dyskietkowej. Wygląda na to, że demo „HELLFIRE-a" jest zapowiedzią dobrej zabawy.

# INTO THE SHADOWS



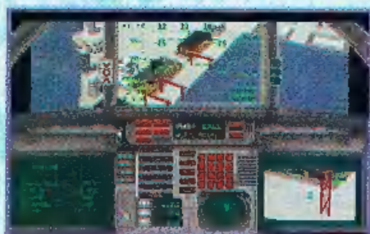
W okresie świątecznym ma się odbyć premiera gry „INTO THE SHADOWS" stworzonej przez amerykańską grupę Scavanger. Grupa mogła być dotychczas znana wyłącznie użytkownikom konsoli Sega Mega Drive, na którą stworzyła takie gry, jak „Red Zone" czy „Thrust". Sama „INTO THE SHADOW" jest typową bijatyką z elementami gry przygodowej, choć na pierwszy rzut oka może się wydawać grą role-playing. Dzieje się tak głównie za sprawą wspaniale renderowanej, trójwymiarowej scenerii mrocznego zamczyska, która natychmiast przywodzi na myśl system Dungeons & Dragons. Gracz steruje tu wybraną przez siebie postacią (jedną z 20), której początkowa sprawność bojowa może się w trakcie rozgrywki zwiększać, głównie dzięki możliwości zbierania znajdowanych elementów uzbrojenia. Główną zaletą gry jest jednak realistyczna grafika i płynna animacja, odbywająca się z prędkością 20 klatek na sekundę. Sposób prowadzenia rozgrywki przypomina trochę „Dooma", ale tu nasz wojownik jest pokazywany przez rozmaicie rozstawione kamery, a przede wszystkim nie posługuje się bronią palną, a tylko różnymi rodzajami broni ręcznej.



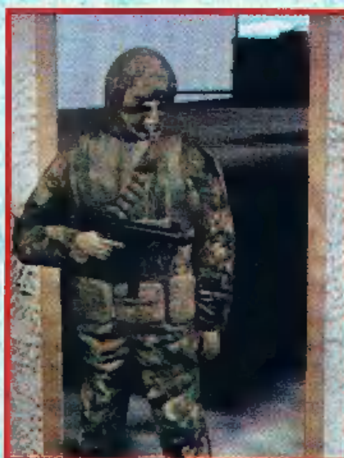
# NAVY STRIKE



Głośno jest ostatnio o nowym wspaniałym symulatorze firmy Ocean – „EF2000". A tymczasem zespół Rowan przygotował dla firmy Empire symulator równie nowoczesny, który w dodatku ukazał się już pod koniec października – myślę tu o „Navy Strike". Obydwa programy symulują najnowocześniejsze zachodnie samoloty bojowe – w „EF2000" jest to Eurofighter, a w „Navy Strike" F-18 i F-22. Jakość grafiki w obu programach jest podobna, ale „EF2000" bije swego konkurenta na głowę pod względem widowiskowości! Powód jest prosty – odmienne teatry działań. O ile akcja „EF2000" toczy się nad terenami Skandynawii, to „Navy Strike" ma za tło Libię, Zatokę Perską lub Morze Chińskie. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że norweskie fiordy i góry są o wiele bardziej malownicze niż monotonne widoki pustyni lub morza. Obydwa symulatory różnią się również pod względem trudności obsługi i nie jest to winą programistów, a wynikiem różnic w trudności obsługi symulowanych samolotów. Eurofighter to samolot XXI wieku, w którym o wiele rzeczy dba komputer pokładowy. Natomiast w F-18 i F-22 rola komputera jest zdecydowanie mniejsza – tu w dalszym ciągu powodzenie misji zależy od umiejętności pilota. W sumie trudno więc uznać jeden z tych symulatorów za zdecydowanie lepszy. Myślę, że prawdziwy fan symulatorów bojowych i tak będzie się starał zdobyć obydwa.



# RED GHOST



Firma Empire, znana choćby z takich przebojów, jak „Team Yankee" czy „Campaign", zapowiada, że jeszcze w listopadzie powinien trafić do sprzedaży „RED GHOST" – gra typu symulacyjno-strategicznego. Gracz jest tu dowódcą międzynarodowych sił szybkiego reagowania i ma w swej dyspozycji czołgi, helikoptery oraz amfibie. Zadaniem gracza jest tu wykonanie szeregu misji bojowych, do których realizacji sam musi wybrać odpowiednie jednostki oraz plan ataku. Jest to więc w dorobku Empire kolejny program łączący w sobie elementy symulacji i gry strategicznej. Atrakcyjność gry podnosi wspaniała, trójwymiarowa grafika oraz dobra ścieżka dźwiękowa.







# TIME GATE



Trylogia „Alone In The Dark" francuskiej firmy Infogrames zdobyła sobie tysiące zagorzałych wielbicieli – także w Polsce. Ciągle też słychać pytania, kiedy pojawi się kolejna część przygód detektywa Edwarda Carnby? Plotki i pogłoski na ten temat krążą nieustannie na łamach pism komputerowych. Jednak Infogrames odpowiada na to zdecydowanie – Nigdy! „Alone In The Dark" od początku była planowana jako gra trzyczęściowa, więc o części czwartej nie może być mowy. Aby jednak nieco osłodzić uczucie zawodu, Infogrames zapowiada na listopad premierę zupełnie nowego cyklu gier przygodowych, w którym miłośnicy „Alone In The Dark" znajdą wiele wspólnego z ich ukochanym cyklem. Nowy cykl ma nosić tytuł „TIME GATE" (Wrota Czasu), a jego bohaterem ma być amerykański student William Tibbs. William studiuje w Paryżu prawo i podczas grzebania w średniowiecznych księgach dowiaduje się, że za sprawą magii jego narzeczona została porwana w mroczne czasy Średniowiecza. Nie pozostaje mu więc nic innego, niż udać się tam za nią. Trafia do roku 1329 do Komandorii Templariuszy i staje się jednym z nich. Musi teraz wypełnić 7 świętych misji, skierowanych przeciw Wolframowi Lisowi, sprzymierzonemu z Siłami Ciemności Nowy cykl ma być również trzyczęściowy, a pierwsza część nosi tytuł „KNIGHT'S CHASE". Renderowane intro gry zachwyca swą wysoką jakością. Jednak grafika samej gry jest już nieco gorszej jakości, choć scenerie szokują bogactwem szczegółów. Warto dodać, że autorzy nie korzystali tu z digitalizowanych zdjęć, całość scenerii została namalowana ręcznie. Sposób ukazywania akcji jest tu równie dynamiczny, jak w „Alone In The Dark" – bardziej przypomina sceny filmowe niż grę komputerową. Miłośnicy „Alone In The Dark" powinni się więc czuć w pełni usatysfakcjonowani nowym cyklem Infogrames. Do Polski powinien on trafić równolegle ze swą światową premierą, a dystrybucją zajmie się firma Mirage.







# THUNDERHAWK 2



Miłośnicy gry „THUNDERHAWK" będą w tym roku niecierpliwie oczekiwać na Barbórkę. Dlaczego? Bo właśnie ten dzień firma Core Design wyznaczyła na premierę swego najnowszego produktu „FIRESTORM – THUNDERHAWK 2". Podobnie jak poprzednik, również „FIRESTORM" jest zręcznościowo-strzelaną grą, w której gracz steruje helikopterem bojowym. Tym razem gra zawiera 26 misji bojowych – wszystkie rozgrywają się w teksturowanej, trójwymiarowej scenerii (kaniony, wzgórza, morze, pustynia). Mocną stroną gry jest również tło dźwiękowe, na które składają się nie tylko efekty dźwiękowe i muzyka w stylu techno, ale także mowa ludzka. Animacja jest tu wyjątkowo płynna, gdyż ruch odtwarzany jest z prędkością 25 klatek na sekundę. Sama rozgrywka też jest bardzo urozmaicona i każda z misji to niemal bezustanna walka z atakującymi nieprzyjaciółmi – akcja jest więc dynamiczna, co podkreślone jest jeszcze możliwością oglądania jej z kilku różnych ustawień kamery.





# QUAKE

„DOOM" zrobił niezwykłą karierę, dając początek całej rodzinie programów doomopodobnych (lepszych lub gorszych). Tego typu programy starają się ostatnio tworzyć najróżniejsze firmy, na najrozmaitsze platformy sprzętowe – nawet w Polsce powstało już kilka programów z tej rodziny. Nic zatem dziwnego, że wiadomość o planowanej na Święta premierze gry „QUAKE", zelektryzowała wielbicieli „DOOMA". Powód jest prosty – „QUAKE" jest dziełem tego samego zespołu, który stworzył „DOOMA" – ID Software. Na długo przed premierą o grze tej krążyły już legendy. Najczęściej powtarzała się informacja, że gra toczy się w kręgu mitów nordyckich. Autorzy zdecydowanie temu zaprzeczają. Akcja osadzona jest w scenerii średniowiecznej, a tytułowy bohater jest zakutym w zbroję rycerzem. Źródłem nieporozumień jest to, że bohater nie posługuje się mieczem, a młotem bojowym – ulubionym orężem boga Thora. Ci, którym najbardziej podoba się w „DOOMIE" możliwość prucia z karabinu maszynowego, będą pewnie zawiedzeni, że w „QUAKE" przeciwników trzeba zabijać w sposób bardziej tradycyjny. Ale zrekompensować to ma dużo lepsza jakość grafiki oraz możliwość oglądania scenerii z sześcioma stopniami swobody – teraz nasz bohater nie tylko może się rozglądać na boki, ale także patrzeć w górę i w dół. Poważnym zmianom uległo również tło dźwiękowe – twórcy zdecydowali się całkowicie zrezygnować z muzyki i rozgrywce mają towarzyszyć jedynie realistyczne efekty dźwiękowe. Nie jest również wykluczone, że gracz będzie mógł za pośrednictwem mikrofonu umieścić w grze swój głos. Istniała i trwa do dzisiaj moda zwana doomomanią. Czy po premierze „QUAKE" przekształci się ona w quakemanię? O tym będziemy mogli przekonać się już wkrótce.

# BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

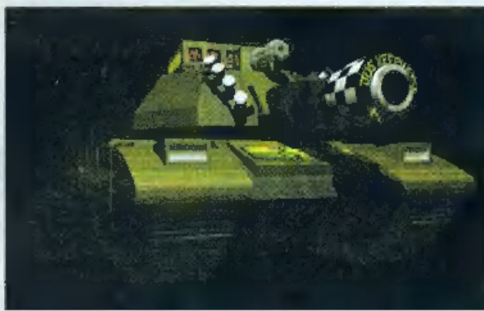
Firma Merit wprowadziła w październiku na rynek sympatyczną i niezbyt skomplikowaną grę przygodową „BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE", której bohaterem jest chłopiec roznoszący pizzę, który ma za zadanie uwolnić profesora z rąk zbrodniarzy. Całość potraktowana została z dużym humorem, a scenariusz napisał jeden z najbardziej znanych scenarzystów BBC – Derek Mante. Choć gra sprawia wrażenie nieco prymitywnej, to ma to również swoje zalety – w zalewie wspaniałych gier, do których mocno zalecane jest Pentium i SVGA, posiadacze nieco starszych maszynek skazani są głównie na starocie, natomiast „BUD TUCKER" zadowala się 386 i VGA.







# SHELLSHOCK







Core Design zapowiedziała na listopad premierę „SHELLSHOCK" – czołgowej gry zręcznościowo-strzelanej. Gracz staje się tu członkiem organizacji bojowej, która podejmuje walkę z terroryzmem i przestępczością zorganizowaną. Rozgrywka składa się z 20 misji bojowych o rozmaitym charakterze np. uwalnianie zakładników czy eskortowanie konwojów. Poszczególne misje odbywają się w różnych warunkach terenowych – od równin arktycznych po dżunglę amazońską – a każdy z terenów jest tworzony fraktalowo. Wygląd i animacja pojazdów bojowych projektowane były na stacjach Silicon Graphics. Od strony dźwiękowej gra również prezentuje się interesująco, głównie dzięki rapowemu podkładowi muzycznemu.

# ANVIL OF DAWN



Firma New World Computing, twórcy takich przebojów jak „Ravenloft" czy „Menzoberranzan" zapowiada na koniec roku premierę nowej gry przygodowej w stylu fantasy. Świat prezentowany w grze został niemal całkowicie opanowany przez siły Zła i Ciemności. Gracz wciela się natomiast w postać jednego z pięciu niezłomnych rycerzy i podejmuje walkę z wrogimi mocami. Gra dysponuje wspaniałą grafiką potęgującą nastrój grozy, a występuje w niej ogromna liczba najróżniejszych postaci oraz cała masa potworów. Dla miłośników mrocznej fantasy będzie to na pewno łakomy kąsek.

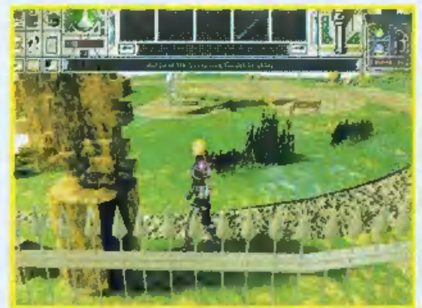




# CHRONOMASTER



Amerykańska wytwórnia Intra-Corp zapowiedziała na koniec tego roku premierę nowej gry przygodowej, opartej na najlepszych wzorach science-fiction. Akcja toczy się w świecie, w którym najbogatsi mogą sobie zafundować własne „kieszonkowe" wszechświaty, zbudowane na zamówienie nabywcy i rządzące się własnymi prawami fizyki. Jak to jednak zwykle bywa, wszechświaty takie stają się łakomym kąskiem dla świata przestępczego – pieniądze zdobyte dzięki oszustwom, rabunkom oraz zbrodniom można przecież zainwestować w zakup własnego wszechświata i potem skryć się w nim przed sprawiedliwością. Bohaterem gry jest naukowiec, specjalista od tworzenia takich kieszonkowych wszechświatów, któremu zlecono wyjaśnienie pewnej tajemnicy – dlaczego niektóre z wszechświatów „zamykają się" otoczone polem czasu statycznego. Za tym problemem naukowym kryje się zagadka kryminalna, którą będzie musiał rozwikłać nasz bohater. Ale przy okazji, za sprawą manipulacji z czasem i przestrzenią, odwiedzi wiele niezwykłych światów, zetknie się z magią, baśniowymi postaciami i przeżyje niejedną ciekawą przygodę.

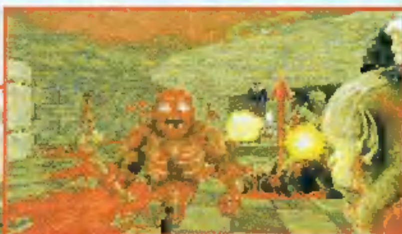




Gra posługuje się piękną i nowoczesną, w pełni trójwymiarową grafiką, więc rozgrywka dostarczać też będzie wielu miłych wrażeń estetycznych.

# SHADOW WARRIOR

Na początek przyszłego roku firma 3D Realms Entertainment zapowiada premierę gry „SHADOW WARRIOR". Gra korzysta z rozwiązań podobnych do „Dooma", ale gracz steruje tu wojownikiem ninja, który zwalcza całe stada zabójców opętanych przez złego ducha, który pragnie zawładnąć Ziemią. Wojownik dysponuje bogatym zestawem broni, włącznie z kuszą i gwiazdkami shuriken, a także specjalnymi zaklęciami. Spośród dziesiątków gier doomopodobnych „SHADOW WARRIOR" wyróżnia się nietypową, piękną scenerią – mało tu mrocznych korytarzy, a wiele dziedzińców i pasaży japońskiej świątyni.





# ADVANCED CIVILIZATION

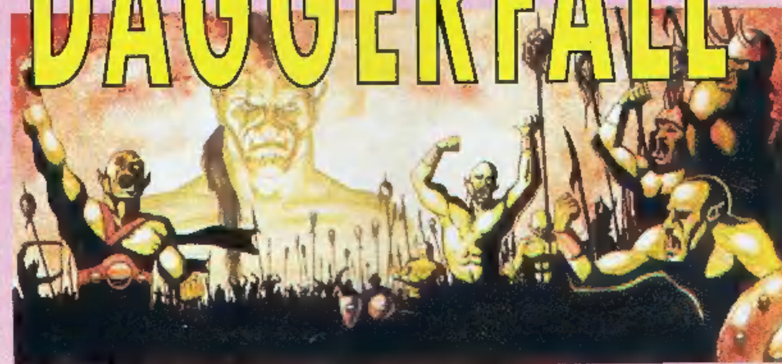


Dla znawców tematyki od dawna nie jest tajemnicą, że słynna gra „Civilization" MicroProse'u nie była dziełem całkowicie oryginalnym. Sid Meier został co najmniej zainspirowany planszową grą strategiczną Avalon Hill, która nosi również tytuł „Civilization", a trafiła na rynek na kilka lat przed premierą „Civilization" Sida Meiera.

Obecnie Avalon Hill postanowił wydać własną komputerową wersję gry „Civilization". Pod koniec tego roku na półki sklepowe powinna trafić „ADVANCED CIVILIZATION". Rozgrywka rozpoczyna się w roku 8000 p.n.e., który autorzy umownie przyjęli za datę wynalezienia rolnictwa, i trwa do roku 250 p.n.e. Nie ma więc co liczyć tutaj na loty kosmiczne, czołgi, czy nawet broń palną. Zadaniem gracza jest tu zapewnienie rozwoju własnej cywilizacji, nie tylko pod względem militarnym i gospodarczym, ale także kulturalnym.

Gracze komputerowi będą więc nareszcie mogli porównać czym różni się koncepcja Sida Meiera od koncepcji „Civilization" Avalon Hill i która z tych gier jest lepsza.

# DAGGERFALL



Trudno dziś znaleźć miłośnika gier komputerowych, który nie doceniłby olbrzymiego wpływu „Dooma" na oblicze współczesnych gier. Doomomania stała się impulsem do opracowania przez chyba każdą liczącą się firmę software'ową analogicznego algorytmu prezentacji przestrzeni trójwymiarowej. I okazało się, że wykorzystanie tego typu algorytmów nie musi się wcale ograniczać do głupawych strzelanek w mrocznych labiryntach. Betsheda Software opracowała taki algorytm na użytek gry „Future Shock" z serii „Terminator". Ale raz opracowany algorytm można wykorzystać do innych, czasem całkiem odmiennych celów. I Betsheda postanowiła wykorzystać algorytm z „Future Shock" (nazwany 3D Xngine) w grze... role-playing! Temat nasuwał się sam – kilka lat temu Betsheda zabłysnęła na rynku RPG grą „Arena", która już wtedy zapowiadana była jako pierwsza część cyklu „The Elder Scrolls". Postanowiono więc stworzyć kontynuację „Areny" – „THE ELDER SCROLLS – DAGGERFALL". Choć „DAGGERFALL" wprowadza wiele innowacji, szczególnie w zakresie grafiki i interfejsu użytkownika, to związki z „Areną" są tu bardzo silne. Wystarczy powiedzieć, że użytkownicy „Areny" będą mogli przenieść do „DAGGERFALL" postacie ukształtowane w rozgrywce „Areny", wraz ze wszystkimi nabytymi umiejętnościami, czarami i uzbrojeniem. Jeśli jednak ktoś nigdy nie grał w „Arenę", to nie musi rozpaczać – „DAGGERFALL" może być wykorzystany jako kontynuacja „Areny", ale może być również rozgrywany jako całkiem nowa, niezależna gra.

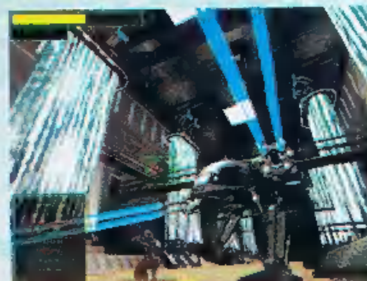


# WETLANDS



Gra „WETLANDS", amerykańskiej firmy New World Computing, stanowi ciekawe połączenie gry przygodowej ze zręcznościówką. Gracz wciela się tu w postać Johna Cole, wolnego „tropiciela", któremu powierzono zadanie wytropienia i chwytania niebezpiecznego szaleńca, który dzięki swym umiejętnościom mógłby zniszczyć niejedną planetę. W pogoni za szaleńcem gracz korzysta z najróżniejszych środków lokomocji (także futurystycznych rowerów) i różnych rodzajów broni. W grze jest pełno sekwencji zręcznościowych, w których gracz musi się zmierzyć z najróżniejszymi przeciwnikami – od pospolitych żuli, aż po bombowce nurkujące.





# HEROES OF MIGHT & MAGIC

Miłośnicy planszowych gier fantasy z pewnością znają słynną serię „Might And Magic". Teraz, dzięki firmie New World Computing, będą mogli ze swym komputerem zagrać w nową grę wykorzystującą elementy z tej serii. Gra nosi tytuł „HE-







ROES OF MIGHT AND MAGIC", a ukazała się na jesieni tego roku. Choć formalnie grę zalicza się do gatunku Role-playing, to zawiera ona również wiele elementów gry strategicznej. Gracz, dowodząc siłami jednego z trzech władców świata „Might And Magic", musi zwerbować odpowiednią armię, uzbroić ją i poprowadzić do walki. Gra posługuje się dobrej jakości grafiką SVGA, zawiera bogate tło muzyczne i profesjonalne efekty dźwiękowe, a komputer jako przeciwnik w rozgrywce strategicznej zachowuje się dosyć inteligentnie. Myślę, że w taką grę z przyjemnością zagrają nie tylko miłośnicy fantasy RPG, ale również amatorzy gier strategicznych.

# RIDDLE OF MASTER LU

Sanctuary Woods to niewielka amerykańska firma software'owa, znana głównie z programów edukacyjnych, choć w dziedzinie gier również może się pochwalić kilkoma głośnymi tytułami (m.in. „Journeyman Project" i „Buried In Time"). W październiku na półki sklepowe trafiła nowa, wspaniała graficzna gra przygodowa tej firmy – „RIDDLE OF MASTER LU". Akcja gry rozpoczyna się w 1936 roku w Chinach i toczy się wokół poszukiwań jadeitowej pieczęci – talizmanu Pierwszego Cesarza Chińskiego. Talizman ten ma potężną magiczną moc, która wydatnie może zwiększyć siłę wroga w zbliżającej się Wojnie Światowej. Ale talizman może także posłużyć bardziej przyziemnym celom – może stać się atrakcją dla zwiedzających Odditorium, czyli Gabinet Osobliwości prowadzony przez pana Ripleya, bohatera gry. Tak na marginesie, to dla Amerykanów nazwisko Ripley jest nierozerwalnie związane z wszelkimi osobliwościami – żyjący na przełomie XIX i XX wieku dziennikarz o tym nazwisku poświęcił się wyszukiwaniu i prezentowaniu takich osobliwości. Z czasem dzieło jego życia przekształciło się w potężną firmę „Ripley's Belive It Or Not!" prowadzącą obecnie kilkadziesiąt gabinetów osobliwości w USA, wydającą książki, kasety wideo, a ostatnio nawet... gry komputerowe! Ale wróćmy do gry „RIDDLE OF MASTER LU".







Pan Ripley, w towarzystwie pięknej Mei Chen – mistrzyni wschodnich sztuk walki – poszukuje jadeitowej pieczęci, a wszelkie napotkane osobliwości odsyła do swego Odditorium w Nowym Jorku. To bardzo ważny element gry – Odditorium dostarcza panu Ripleyowi funduszy na poszukiwania, ale tylko tak długo, jak długo jest zasilane nowymi, atrakcyjnymi dla publiczności eksponatami. Autorem scenariusza do gry jest Lee Sheldon – doświadczony scenarzysta hollywoodzki – autor scenariuszy do wielu odcinków seriali „Aniołki Charliego", „Quincy" i „Star Trek – Następne Pokolenie". Od strony graficznej gra również pięknie (SVGA) się prezentuje – wszelkie tła zostały namalowane ręcznie, a postacie ludzkie to przetworzomne na rysunki, digitalizowane postacie aktorów. Nie jest to może pomysł nowy (zastosowała go np. firma Dynamix w grze „Heart Of China"), ale trzeba przyznać, że tak opracowana grafika ma dużą wyrazistość i pewną elegancję.







## LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W LISTOPADZIE, NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI "AVAX", TEL. (0-22) 10-69-58



### TOP 10 PC CD-ROM LISTOPAD

1 ............COMMAND & CONQUER
2 ............NEED FOR SPEED
3 ............PHANTASMAGORIA
4 ............NHL HOCKEY '95
5 ............CRUSADER NO REMORSE
6 ............WITCHAVEN
7 ............BIOFORGE
8 ............WOODRUFF
9 ............CIVIL WAR
10 ............UNDER A KILLING MOON



### TOP 10 PC 3.5" HD LISTOPAD

1 ............COLONIZATION
2 ............LIGA PL MANAGER '95
3 ............HIGH SEAS TRADER
4 ............GUNSHIP 2000
5 ............KOSMOS
6 ............FRONT LINES
7 ............KINGMAKER
8 ... LEMMINGS: ALL NEW WORLDS
9 ............BLADE OF DESTENY
10 ............SOŁTYS



### TOP 10 AMIGA LISTOPAD

1 ............LIGA POLSKA MANAGER
2 ............PROJECT BATTLEFIELD
3 ............POLE WALKI
4 ............SPEEDWAY MANAGER 2
5 ............DOMAN
6 ............KINGMAKER
7 ............COLONIZATION
8 ............EURO SOCCER
9 ............SUPERSKIDMARKS
10 ............CYTADELA

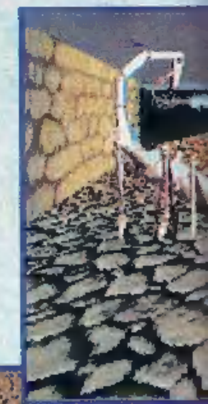
W świecie gier komputerowych tak już jest, że jeśli jakaś wytwórnia dorobi się własnego wydajnego algorytmu, tzw. engine, to następnie stara się go wykorzystać w wielu odmiennych grach – w ten sposób nakłady poniesione przy opracowywaniu tego algorytmu łatwiej się zwracają. Firma 3D Realms Entertainment nie jest w tej dziedzinie wyjątkiem. Gdy na użytek gry „Duke Nukem 3D" udało się jej wypracować własny engine do gier doomopodobnych, to od razu postanowiła to wykorzystać do produkcji innych gier tego typu. W najbliższym czasie powinna się więc ukazać gra „RUINS: RETURN OF THE GODS" wykorzystująca ten engine. Gra toczy się w interesującej scenerii staroegipskich ruin i pełna jest efektownych postaci, którym samotnie stawia czoła gracz. Szalenie ciekawa jest fabuła gry, stanowiąca twórcze rozwinięcie teorii Ericha von Daenikena. Bohaterem gry jest bowiem archeolog, który przekopując ruiny staroegipskiej świątyni odkrywa głęboko zagrzebany statek kosmiczny i poznaje straszliwą prawdę o cywilizacji Egiptu! Egipscy bogowie byli bowiem złymi kosmitami, którzy wybrali Egipt na lokalizację kamiennych konstrukcji, mających wytwarzać pole energetyczne pozwalające zapanować nad umysłami mieszkańców całej naszej planety. Ludzie mieli stać się bezwolnymi kukłami przeznaczonymi do pracy niewolniczej. Owe kamienne konstrukcje miały kształt ostrosłupów o podstawie kwadratowej i przetrwały do naszych czasów, stanowiąc atrakcję turystyczną – piramidy egipskie! Na szczęście w tamtych zamierzchłych czasach coś przeszkodziło kosmitom i ich plan nie został do końca zrealizowany. Za to dzisiaj postanowili dokończyć swego dzieła i właśnie to odkrywa nasz archeolog. Niewiele się namyślając rusza samotnie do walki przeciw najdziwaczniejszym stworom, będącymi staroegipskimi bogami i ich sługami.





# RU
















Amerykańska firma IntraCorp, a w zasadzie jej oddział Capstone („Corridor 7: Alien Invasion") stworzyła grę, będącą połączeniem trójwymiarowej strzelanki doomopodobnej i gry role-playing. Jej akcja toczy się w podziemnym labiryncie wulkanicznej wysepki opanowanej przez czarownice i złe demony. Bohater (lub bohaterka! — płeć do wyboru) gry wędruje po tym labiryncie, uzbrojony po zęby w najróżniejsze rodzaje broni oraz magiczne zaklęcia. Musi zniszczyć trzy potężne czarownice i powstrzymać wybuch wulkanu. Ciekawostką jest to, że algorytm doomopodobnego engine gry został zakupiony przez IntraCorp od firmy 3D Realms, która sama z kolei wykorzystała go w kilku swych własnych najnowszych grach.



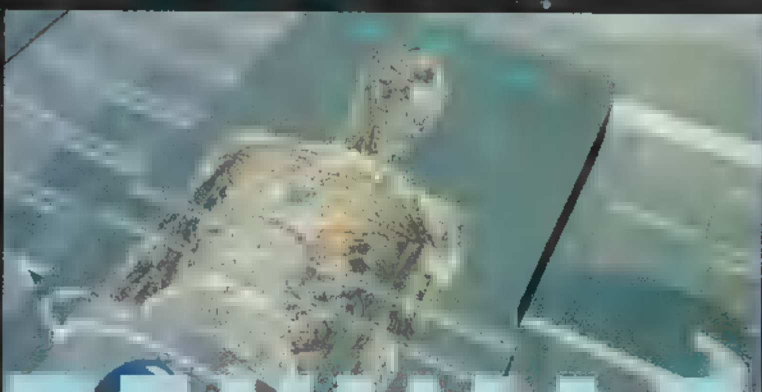


# WITCHAVEN

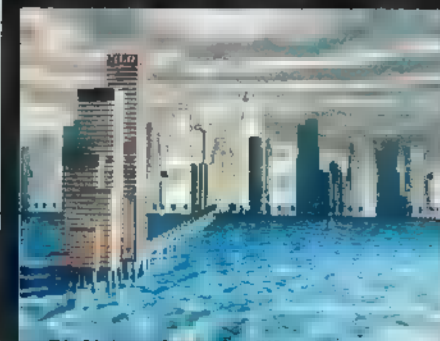


INS

William Shatner napisał całą serię książek „TekWar". Na ich podstawie nakręcono serial telewizyjny, w którym główną rolę gra autor i pomysłodawca całej serii — William Shatner. Zachęcona sukcesem powieści i serialu firma IntraCorp, a właściwie programiści z jej oddziału Capstone, postanowili stworzyć grę komputerową wykorzystującą wątki „TekWar". Co do osoby [illegible] i odtwórcy głównej roli w tej grze nie mogło być wątpliwości — mógł to być tylko William Shatner. I tak powstała gra, a właściwie film interaktywny, pod tytułem „WILLIAM SHATNER'S TEKWAR". Może jeszcze parę słów wyjaśnienia o tym, czym w ogóle jest „TekWar" — bo jak na razie serial ten nie jest znany polskim widzom. Sam Tek jest bardzo silnym i [illegible] narkotykiem,

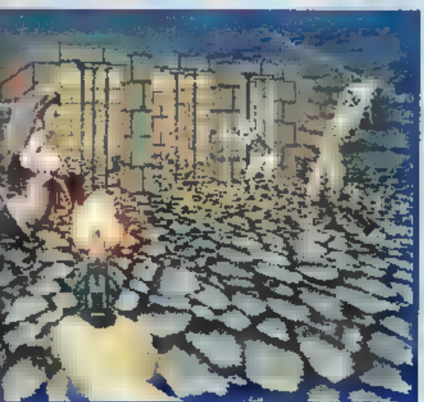


# TEKWAR



będącym dla policji amerykańskiej w roku 2050 takim samym problemem, jak dziś heroina czy kokaina. Handel Tekiem jest [illegible], nic więc dziwnego, że utworzyła się grupa TekLordów, będących odpowiednikiem dzisiejszych baronów kokainowych. Policja [illegible] w walce z potężnymi TekLordami. Powstała więc [illegible] na prywatna organizacja: Cosmos Security Agency, kierowana przez Waltera Bascoma (tę rolę w grze, podobnie jak w serialu, odgrywa William Shatner), której [illegible] celem jest walka z handlarzami Teku.

Jak już wspomniałem, gra ma charakter filmu interaktywnego, a gracz wciela się w postać jednego z członków Agencji. Akcja rozgrywa się w Los Angeles przyszłości, a [illegible] gry, oprócz [illegible] grafiki i ciekawego scenariusza, jest wykorzystanie „doomopodobnego" engine'u — tego samego, [illegible] w innej grze Capstone — „Witchaven".

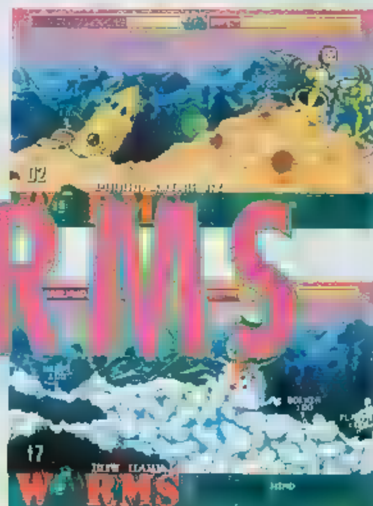




Ach te wszędobylskie robaki! Rozlazło się to tałatajstwo po całej redakcji, wciskając się dosłownie wszędzie. W poprzednim numerze „GK", z winy robaków oczywiście, trochę nam się pokręciło, gdyż te wszędobylskie istoty celowo pokręciły łamaczowi w papierach. Ten biedaczysko nieświadom niczego, miast do nowości, zaliczył „WORMS" do krótkich recenzji I „masz babo placek". Dziwnym zbiegiem okoliczności, przy opisie gry znalazła się standardowa „metka" z oceną, która nijak ma się do faktycznej oceny gry. To chyba znów sprawka wścibskiego robactwa. Zanim wyłapiemy je wszystkie, aby nam znów nie bruździły, minie trochę czasu, tj. dokładnie tyle, ile potrzeba do ukazania się następnego numeru z pełną recenzją tej gry.

# WORMS



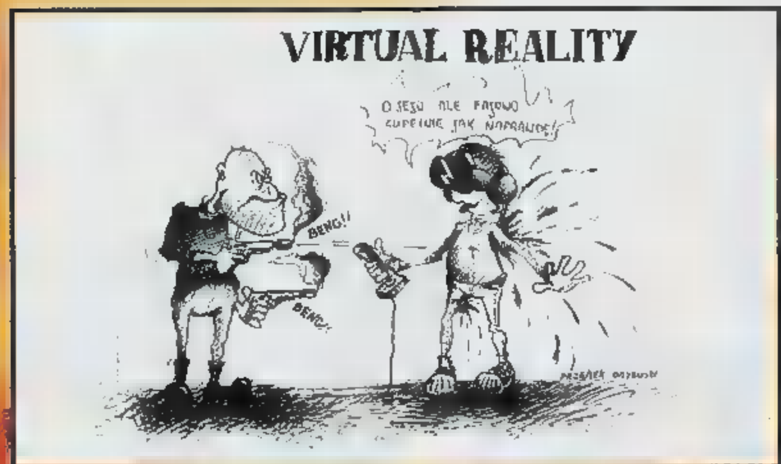






# DOOMOMANIA

ZACZYNAMY

„Doom" to legenda, „Doom" to religia, „Doom" [redacted] śmierć, „Doom" potęga, „Doom" to... można by tak [redacted] nieskończoność. Oczywiście zachęcamy Was drodzy Czytelnicy - miłośnicy „Dooma" [redacted] ciągnięcia tej wyliczanki, bo będzie ku [redacted] niebywała okazja. Wyobraźcie sobie bowiem, Wy krwiopijcy, siewcy zła i przemocy, wynaturzone świrusy z piłą łańcuchową i obrzynem zamiast przedramion. Wy pałający żądzą mordu barbarzyńcy - inaugurujemy uroczyście najbardziej krwawą w dziejach pism komputerowych rubrykę DOOM KILLER. Znajdziecie tu wszystko czego pragnie dusza prawdziwego Killera. Poczynając od „Doom-owego Przedszkola" dla wszystkich którzy dopiero chcą wejść w okrutny świat mordu i przemocy, poprzez tipsy, podpowiedzi, porady, dowcipy, rysunki, komiksy i wszelkie informacje dotyczące nowych i starszych gier doomopodobnych. Jeśli nasz projekt się powiedzie i uda [redacted] się zebrać liczne grono miłośników Dooma" przewidujemy w przyszłości organizować zloty, a nawet mistrzostwa o zasięgu ogólnopolskim. Czekamy więc [redacted] zgłoszenia wszelkich maniaków, którzy chcą współredagować naszą rubrykę. Mają wewnętrzne przeświadczenie, że są najlepszymi Killerami pod słońcem i chcą podzielić się swoimi doświadczeniami [redacted] początkującymi. Oczekujemy na teksty [redacted] grach doomopodobnych, tipsy, podpowiedzi, skuteczne strategie, [redacted] także dowcipy, rysunki i komiksy. Hej! Niech leje się krew, bo „Doom" to legenda, „Doom" to religia, „Doom" to śmierć!




[redacted]

Rzeczą [redacted]

[redacted] Większość wy[redacted] pewne na pamięć, [redacted] mi zu[redacted] że brakuje amunicji cz[redacted] prostszego [redacted]

[redacted]



UWAGA! [redacted] WIADOMOŚĆ [redacted] KTÓRA POWINNA WZBU[redacted] W ŻYŁACH WSZYSTKICH [redacted]

[redacted] 16 [redacted] się nie[redacted]stwa fanów [redacted] M '95 [redacted] „w [redacted] - bo pojedynki będą rozgrywane w wirtualnej rzeczywistości, dzięki hełmom VFX-1, które uczestnicy będą mieli wciśnięte na głowę!

Wyobraźcie sobie trójwymiarowe korytarze, [redacted]ych wrogów, wspaniały [redacted] krwi i [redacted]zemocy. [redacted] My [redacted]my [redacted] i przygotujemy [redacted] w [redacted] KILLER. [redacted]ków naszego pisma, którzy [redacted] się z nami [redacted] podczas [redacted]zy. [redacted] super atrak-[redacted]

- [redacted] VIRTUAL [redacted] VFX-1 -

[redacted] PENTIUM 9[redacted]

przez [redacted] S.A.

- ZESTAW MULTIMEDIALNY [redacted] przez [redacted] TORNADO

- KARTA DŹWIĘKOWA SOUND VISION GOLD - ufundowana [redacted] BIT

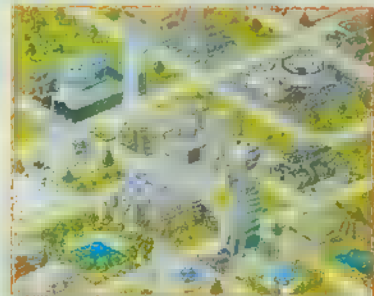
Jeśli więc czujesz w [redacted]illera i chcesz zmierzyć swe siły w [redacted] męskiej walce, masz czas d[redacted] grudnia, aby zgłosić swe uczestnictw[redacted]sowny kupon zgłoszeniowy drukuje grudniowy [redacted]). Zgłoszenia przyjmowane są pod numerami telefonów: (071) 72 57 64 lub (071) 79 44 [redacted]

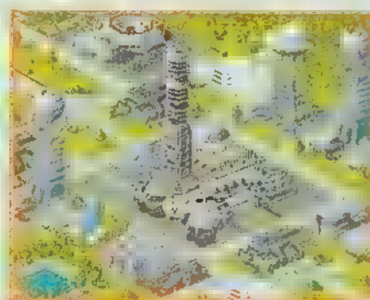
WIRTUALNY DOOM '95 [redacted] 16 [redacted] 12 Wrocław, Klub E8 Kazamaty.



# REUNION 2

Jak trudno jest odnieść sukces na arenie międzynarodowej programistom z dawnego bloku wschodniego, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. W krajach „robaczywionych" przez socjalistyczne podejście do wartości intelektualnych nie opłacało się tworzyć własnych gier i programów. Tymczasem nagłe zmiany ustrojowe, a co za tym idzie, zmiany w prawodawstwie, wyrównały poziomy między krajami Europy, przynajmniej teoretycznie. Zachodni partnerzy znaleźli nowe rynki zbytu, [redacted]

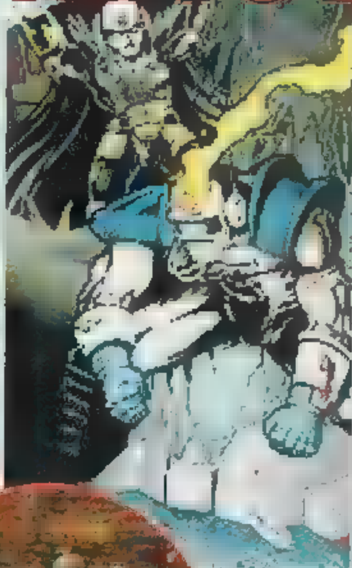




dawny Blok Wschodni niestety nic w zamian nie mógł zaoferować. Tym większy wydaje się być sukces węgierskiej grupy zapaleńców, którym udało się zrealizować wspaniałą grę „Reunion". Gra ta odniosła wielki międzynarodowy sukces. Nic więc dziwnego, że Węgrzy, dowartościowani moralnie i finansowo, przystąpili czym prędzej do opracowania kolejnej części swojej gry. Pierwsze efekty są już widoczne, [redacted] premiera gry zapowiedziana jest na pierwszą dekadę roku '96.

# CYBERMAGE

Moda na gry doomopodobne nie słabnie. Kolejnym produktem utrzymanym w tym stylu jest „Cybermage", który na pierwszy rzut oka, poza drobnymi zmianami kosmetycznymi, pewnymi innowacjami w stylu walki i dostępnym wyposażeniu naszego bohatera, nie proponuje nic odkrywczego. Jest to jednak mylne wrażenie, bo gra zrealizowana jest przez firmę „Origin", która bynajmniej nie splamiła się wypuszczeniem jakiejś lipy. Wrzucanie więc „Cybermage'a" do jednego wora z „Doomem" tylko dlatego, że typ grafiki nawiązuje do „Dooma" byłoby obraźliwe dla tej nowej gierki Originu, bo równie dobrze moglibyśmy powiedzieć, że „Doom" zapożyczył rozwiązania graficzne z „Ultimy Underworld". Dość filozofii!



„Cybermage" to wspaniała grafika SVGA, wiele różnorodnych lokacji walki – jaskinie, futurystyczne miasta, slumsy, lasy. Akcja osadzona jest gdzieś w cyber-przyszłości, a sam pomysł [redacted] fabułę jest bezpośrednim rozwinięciem zwycięskiego scenariusza na najlepszą grę RPG. Grafika zaś stylizowana jest na komiksowe produkcje super heroic. „Cybermage" jest więc kolejnym łakomym kąskiem dla spragnionych emocji doomomanów, ale chyba nie tylko dla nich.



# OGŁOSZENIA REDAKCYJNE

**[redacted] ZA [redacted]**

Dynamiczna firma PROABIT [redacted] Raszyna, która już niejednokrotnie była sponsorem licznych konkursów w naszym piśmie, przygotowała dla swoich klientów nową niespodziankę. Otóż każdy kto dokona zakupu w firmie jednej z kart dźwiękowych: SOUND VISION 16 VDSP, SOUND VISION 16 GOLD lub napędu CD-ROM, otrzyma na cały rok darmową prenumeratę miesięcznika „Gry Komputerowe". Wszelkie pytania i zamówienia należy kierować:

PROABIT
05-090 RASZYN
ul. MICKIEWICZA 14
tel. (0 2) 720 20 32, 720 37 00
fax. (0 2) 756 [redacted] 91

**WSPÓŁPRACOWNICY MILE WIDZIANI**

W dalszym ciągu czekamy na zgłoszenia od zapalonych graczy wszelkiej maści, którzy mają ochotę swoimi tekstami zasilić reorganizowane „Computer Studio". Najchętniej widziani są mieszkańcy Warszawy i okolic. Poszukujemy też miłej osóbki do poprowadzenia sekretariatu. Jeśli natomiast ktoś został przez naturę obdarzony zmysłem estetycznym i uzdolnieniami plastycznymi może spróbować swoich sił jako operator DTP – jest możliwość przyuczenia.

Wszelkich informacji udzielamy pod numerem telefonu 15-42-20 codziennie, z wyjątkiem sobót i niedziel, w godz. 15-18.

**DARMOWE KRĄŻKI CD**

Wraz z wysyłką tego numeru (12/95) zakończyliśmy rozsyłać pierwszy z darmowych krążków CD dla prenumeratorów – płytkę: „CDV GAME POWER Vol. 2"

Uwaga! Jeszcze w tym roku tj. przy okazji wydania styczniowego numeru GIER KOMPUTEROWYCH wszyscy prenumerujący [redacted] pismo otrzymają drugi kompakt za darmo! Tym razem będzie to płytka zawierająca w większości dema najlepszych gier. Dziękujemy polskim dystrybutorów gier, firmom:

**IPS COMPUTER GROUP** - która udostępniła m.in.: NEED FOR THE SPEED, FADE TO BLACK, CYBERMAGE, DEADALUS ENCOUNTER.

**MIRAGE SOFTWARE** - WORMS, SHELL SHOCK, PRISONER OF ICE, CHAOS CONTROL

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP – SU-27 FLANKER, RAVEN, SILENT HUNTER, ENTOMORPH

**MARKSOFT** - ULTIMATE BODY BLOWS, CAMPAIGN II, DAWN PATROL, RALLY CHAMPIONSHIPS, SOCCER SUPERSTARS, WHIZZ, MORPH, SUPERFROG

# GIEŁDA

## NAJSZYBCIEJ ★ [redacted]
## NAJSKUTECZNIEJ

Zgodnie z obietnicą złożoną [redacted] poprzednim numerze „GK" inaugurujemy dziś nową rubrykę „KUPIĘ/SPRZEDAM/WYMIENIĘ..."

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, ale pod warunkiem, że nie służą one celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają [redacted] konflikcie [redacted] aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. [redacted] związku [redacted] tym prosimy nie przesyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów [redacted] – wymienię lub sprzedam". Zgłoszenia [redacted] podobnej treści od [redacted] trafiają do kosza.

Uwaga! wszystkie ogłoszenia zamieszczamy na bieżąco [redacted] aktualnie przygotowywanych numerów „GK". W związku [redacted] tym Wasze ogłoszenia będą ukazywały się błyskawicznie, gdyż nasz cykl wydawniczy jest chyba najszybszy [redacted] wszystkich magazynów komputerowych. Ponadto od następnego numeru [redacted] rubryka znacznie się rozrośnie, ponieważ ilość ogłoszeń, które [redacted] nas trafiają wzrasta [redacted] tempie lawinowym.

### SPRZEDAM

Sega Mega Drive, 2 joypady + gra Sonic – 3.5 mln. Dodatkowo 10 gier (m.in. LETHAL ENFORCERS, NBA LIVE'95) – 3 mln. Możliwość sprzedaży osobno lub razem.
PIOTR WEŁNIAK
ul. Wyzwolenia 5c/6
80–537 Gdańsk

Wymienię lub sprzedam konsolę „SUPERNINTENDO 16bit" [redacted] wszystkimi akcesoriami i trzema grami pt. „Super Mario World", „F-zero", „Super-Rtype". Na konsolę Atari Jaguar za dodatkową opłatą lub ceną sprzedaży cena – 7mln. 300 tyś.
ŁUKASZ BUŁAK
ul. Wyzwolenia 105
42–300 Myszków

Komputer Amiga 1200, +2 joysticki, dodatki. Cena 11.500zł.
CHRYŚCICKA BOŻENA
Szczecin, ul. Fioletowa
Oś. Bukowe
tel. 634–297

Sprzedam komputer PC 386DX/40, HDD 250, FDD 1.2, FDD 1.44, SVGA 1MB, Monitor 14" Color SVGA, 4 MB RAM – 1.500,- zł
GRZEGORZ PRUSINOWSKI
tel. do pracy 41-96-68

Sprzedam (lub wymienię) gry „King Quest 6" i „Risky Woods" oraz czasopis[redacted] komputerowe: „Computer Studio", „Gry Komputerowe", „Secret Service", „Świat Gier Komputerowych", „Top Secret", „Gambler".
ADAM TABADZIŃSKI
ul. Belgijska 2a m 6
02–511 Warszawa
tel/fax 45-54-85

CDTV 500: 3 MB RAM, CD–ROM, oprogramowanie, dodatki, gwarancja – 9 mln zł.
JAN KUCZYŃSKI
ul. Bukowska 1
Strykowo 62-062
tel: (0–61) 134–708

HDD 105 [redacted] „NEC". Rok gwarancji 1993.09. Cena: 200 zł.

DAWID KOCHAŃSKI
ul. E. Orzeszkowej 1/9
39–400 Tarnobrzeg
tel. (0–15) 23–31–76

Pakiet Emulatorów (Atari, ZX Spectrum, Commodore C64, Amstrad CPC, Tandy, ZX81) dla komputerów PC. Do emulatorów dołączone są przykładowe gry. Cena: 15 zł + koszt wysyłki.
DANIEL PASTUSZKO
ul. Iberyjska 4/2
02–764 Warszawa
tel. (022) 42–62–61

Amiga 500+ (1 MB, ver 2,01) modulator TV, Joystick, literatura – 600 zł.
MARIUSZ GREGORCZYK
05–119 Legionowo
ul. Piaskowa 8/8
tel. 604–34–79 lub 43–01–71

Nintendo Game Boy + cardridge cena: 2.100.000 st.zł.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
Oś. 700 – Legia 12/40
32–650 Kęty

Atari 65 XE, XC 12, LDW 2000, kasety, dyskietki, 3 joysticki. Cena do uzgodnienia.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
Oś.700 – Legia 12/40
32–650 Kęty
tel. 45–50–75

Joystick „Warriors" do peceta
Cena: 450.000 st. zł.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
Oś.700 – Legia 12/40
32–650 Kęty

Konsolę Sega 16-bit z 8 cartridg-ami (Sonic, Jurasic Park, World Cup – USA'94, Mercs, Turican, Powermonger, 2 in 1 – zręcznościowe, 5in 1 – sportowe) – cena 430 zł. Taniej być nie może.
ROBERT DROŻDŻ
94–307 Łódź
ul. Sułkowskiego 47 m 1
tel. 34–70–52

Różne programy w wersji Shareware na IBM PC. Pełny spis wysyłam po otrzymaniu znaczka.
MAREK BARCZYŃSKI
ul. Wodzickiego 84/90/27
42–200 Częstochowa

Gry na 3DO, konsolę sprzedam lub wymienię: „Gex", „Need for Speed", „Fifa Soccer", „Wing Commander 3", „Road Rash" (100 zł.)
W. KRYZA
ul. Dybowskiego 9/3
10–718 Olsztyn
tel. (089) 233–291 pokój [redacted]

Amigę 1200, 70 dysków, sampler, joystick – cena 11 mln. lub zamienię na Sony Playstation
RAFAŁ KALBARCZYK
ul. Monte Cassino 10/6
70–465 Szczecin
tel. 883–005

Sprzedam lub wymienię gry do Segi Mega Drive:
Red Zone – 105 zł.
Lion King – 80 zł.
Beauty and the Beast – 45 zł.
Urban Strike – 60 zł.
Sonic – 40 zł.
Mortal Kombat 2 – 90 zł.
MATEUSZ KOSMACZ
Bartoszewice 21
63–930 Jutrosin
tel. 307, woj. leszczyńskie

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM z przełącznikiem FAST, monitor kolorowy Philipsa, mouse, 2 joystiki, dodatkowa stacja dysków, sampler, 2 oryginalne gry: „Global Effect" i „Powermonger", opisy. Wszystko za cenę 1.100 zł (11 mln).
SŁAWOMIR ZAWIEJA
ul. Galileusza 10/8
59–220 Legnica
tel. 54–07–18

### KUPIĘ

Grę „Manchester United Double" – Amiga 500.
ROMAN SOPOTNIK
ul. D. Chłopowskiego
58–220 Legnica

### ZAMIENIĘ

Ponad 100 czasopism [redacted] grach komputerowych na komiksy (ewentualnie sprzedam)
DARIUSZ WEJDER
ul. Szkolna 5/41
41–200 Sosnowiec

Gry i programy Shareware do PC.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
Oś.700 – Legia 12/40
32–650 Kęty
tel. 45–50–75

Amigę 500 (1 MB CHIP RAM) z dodatkami: literatura, 2 joystiki, mysz. Na Amigę 1200.
ROMAN SOPOTNIK
ul. D. Chłopowskiego
59–220 Legnica

# PRAWO KRWI

Pamiętacie ten żart Naczelnego o „MORTAL KOMBAT 4" w „Grach" 5/95? Otóż ten projekt jest już gotowy, nazywa się „PRAWO KRWI", i wydany został przez firmę TECHLAND. Żeby było śmieszniej, na Gambleriadzie „PRAWO KRWI" było reklamowane tak: „Wyrzuć MORTAL KOMBAT 3! Postaw na Polaków!" Czy to nie przeznaczenie.

Na pierwszy rzut oka jest to bijatyka z pięknymi digitalizacjami. Jako agent tajnej jednostki „GROM" przemierzasz niebezpieczne miejsca by zlikwidować trzech niebezpiecznych bandziorów. Po drodze musisz uporać się z pomniejszymi szumowinami, nasłanymi na Ciebie przez wielkiego bossa. Przeciwnikom możesz przykopać na kilka sposobów (z wyskoku, z obrotu itp.), przywalić garścią (także na różne sposoby), bądź strzelić z główki.

A co z tym „pierwszym rzutem oka"? Ano to, że po chwili gry okazuje się, że nie jest to taka sobie zwykła bijatyka – następny poziom rozgrywa się w „doomowej" (a raczej „wolfensteinowej") scenerii: biegasz po niezbyt dużym pomieszczeniu i rozwalasz z karabinu wszystkich dookoła. Nie dorównuje to wprawdzie „DOOMOWI", ale i tak jest gorąco. To jeszcze nie koniec – w pewnym momencie wsiadamy za kierownicę szybkiego samochodu i ruszamy w pościg za jednym z bandytów.

Grafika podczas walk cieszy oko. Zarówno walczące postacie, jak i tła, są digitalizowane. Tak jest też w scenach „doomowych", jednak grafika nie jest już tak dobra. Razi brak podłogi i sufitu. Pościg samochodowy oglądamy z góry, wozy są większe niż zwykle w takich grach (to dobrze!). Tu akcja rozgrywa się bardzo dynamicznie. Całość ujęta jest zgrabnym scenariuszem, pomiędzy misjami otrzymujemy rozkazy z „centrali".

Gra ma wyjść w wersji na PC i trzech (!) wersjach na Amigę – na A500, A1200 i CD32. Ja magiowałem wersję na A1200, jednak zapewniono mnie, że na PC gra wygląda identycznie. Cóż można napisać na koniec? Zamysł świetny: trzy gry w jednej, digitalizacje, osadzenie w polskich realiach. Wykonanie też niby w porządku, ale... W czasie gry wychodzą drobne niedociągnięcia, ten „DOOM" też jakiś trochę drętwy... Wygłodzeni amigowcy być może rzucą się na „PRAWO KRWI" jak dzik na szyszki, ale wypasiony kompaktowymi przerostami formy nad treścią pecetowiec będzie marudził i kwękał... Mimo to gratuluję produktu. Dostarcza mnóstwo dobrej zabawy. A jeśli wyjdzie następna część, to już na pewno rzuci nas na kolana.

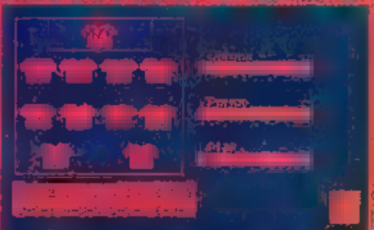





**ALE MOŻESZ ZAGRAĆ W EF 2000**

# LIGA POLSKA MANAGER '95

[illegible] to mamy aż dwa polskie managery. Co gorsza, nazwy ich są zbieżne, więc dla rozróżniania będziemy używać posiłkowo nazw firm, które je wypuściły. Zaczęło się od „Ligi Polskiej Manager" firmy MARKSOFT, która wydała wersję na PC. Nieoczekiwanie gra ta odniosła olbrzymi sukces komercyjny i sprzedawała się jak przysłowiowe świeże bułeczki. Nic więc dziwnego, że firma MARKSOFT przygotowała konwersję tej samej gry na Amigę. Oczywiście trochę to trwało, ale w końcu wersja Amigowska ukazała w ostatnich dniach na rynku. Wszystko byłoby O.K. gdyby nie fakt, że owa tana firma, a mianowicie L.K. AVALON wydała swoją grę zatytułowaną „Liga Polska Manager [illegible] ... mają dwie gry o tym samym tytule. Na szczęście różnią się one okładkami, w związku z tym będzie można uniknąć pomyłek. Szerzej tą tematyką zajmiemy się w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio" do czytania którego zachęcamy wszystkich fanatyków Amigi!



# SKAUT KWATERMASTER

Jest to fajna przygodówka na PC i Amigę, która grafiką przypomina słynne gry z LucasArts, np. „Maniac Manssion". Wprawdzie gry nie ma jeszcze na rynku, ale zapowiada się niezła zabawa, bo producenci – L.K. AVALON – przygotowali wiele zagadek i kilogramy dobrego humoru. Tak trzymać!






# I TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

W dniach 27-29 października w warszawskim kinie „Capitol" odbyły się I Targi Gier Komputerowych niefortunnie nazwane „Gambleriadą". Targi udowodniły rzecz oczywistą dla ludzi związanych zawodowo z grami komputerowymi – taka impreza była potrzebna i stąd skazana była na sukces. W takiej sytuacji nadawanie Targom nazwy jednoznacznie kojarzącej się z tytułem jednego z wielu miesięczników komputerowych jest wielkim nieporozumieniem i ze zrozumiałych względów musi budzić sprzeciw. Żadna to bowiem zasługa owego pisma, że impreza wypaliła, zaś przypisywanie sobie wszelkich zasług z tym związanych odbieram jako nietakt w stosunku do innych redakcji. Jedynie miesięcznik „Secret Service" zachował się wobec zaistniałej sytuacji niezwykle rozważnie i po prostu zbojkotował imprezę. Jeśli [redacted] dalszym ciągu organizatorzy Targów, a mianowicie firma „Greit" będzie obstawała przy tym, aby następna, wiosenna edycja tej imprezy, przebiegała pod hasłem „Gambleriada", to nie pozostanie nam nic innego, jak poważnie rozważyć nasze uczestnictwo w Targach. Jeśli pozostałe redakcje zachowają się podobnie, to można pogrzebać nadzieję o stworzeni dużej imprezy komputerowej i wszyscy na tym stracą, bo w tej sytuacji impreza pod patronatem jednego pisma przybierze charakter lokalny i zemrze śmiercią naturalną. Mamy jednak nadzieję, że zdrowy rozsądek zwycięży, bo takie Targi potrzebne są wszystkim fanatykom gier komputerowych i chyba nie jest to, aż tak istotne jaką nazwę będą miały.

Dość załatwiania własnych interesów, a czas podsumować Targi. Takiego nawału fanatyków gier nie przewidzieli nawet organizatorzy. Kolejka chętnych do wejścia ciągnęła się przez dobre kilkaset metrów i nawet rzęsisty deszcz nie zrażał chętnych. Ambicją organizatorów i wystawców było nadanie Targom rangi londyńskiego show – ECTS. Oceniam, że jak na nasze warunki udało się to osiągnąć. Wśród wystawców było ok. 25 firm, czyli byli chyba wszyscy i Ci więksi i mniejsi. Każdy chciał się pokazać z jak najlepszej strony i przygotował na Targi specjalną ofertę. Wielką furorę zrobił „Mortal Kombat 3", którego jako pierwsza w Polsce wciągnęła do swojej oferty firma CD Projekt. Na ich stoisku wielkim powodzeniem cieszył się „Dungeon Master 2" i rewelacyjne pistolety PC GAMEGUN, które w sprzężeniu z strzelankami firmy American Laser Games, gwarantują znakomitą zabawę. Tu zamiast „szurania" myszą, celujesz po prostu w ekran i załatwiasz drani celnymi strzałami. Wśród dystrybutorów i producentów gier obecni byli m.in.: L.K. Avalon, Techland, Union System, MarkSoft, Arrakis, Seven Stars, Master, User. Ci najwięksi z największych – IPS, Mirage, Digital Multimedia Group – zorganizowali coś wspaniałego, a mianowicie „Jaskinię Gier". W oddzielnym pomieszczeniu specjalnie przygotowanym ustawiono ok. 30 komputerów Optimus, monitory Sony i kilka konsol Jaguar. Odpalono na tym wszystkim najnowsze i największe hity, w tym wiele przedpremierowych. Była to prawdziwa uczta dla fanatyków gier. Nic więc dziwnego, że przed „Jaskinią" przez cały czas imprezy kłębił się nieprzebrany tłum chętnych do wejścia. Jednak dostać się tam nie było wcale łatwo. Wpuszczano bowiem grupami w stałych odstępach czasowych. Na szczęśliwców, którym po długim oczekiwaniu udało się wejść do środka czekała moc niespodzianek. Mogli nasycić oczy światowymi hitami, zobaczyć demka gierek które dopiero mają wejść do sprzedaży, a wszystko to niesamowitej scenerii, w przygotowanie której włożono mnóstwo wysiłku. Specjalne oświetlenie, papierowe stalaktyty, manekiny odziane w stroje kierowców wyścigowych czy pilotów, stary motocykl, gokard, a do tego wszystkiego efekty specjalne w postaci tumanów dymu wypełniających [redacted] jakiś czas salę dopełniało swego. Większość [redacted] gości odwiedzających „Jaskinię" otrzymywała prezenty, którymi w większości były darmowe krążki CD, warto więc było czekać w długiej kolejce. Nasyceni wrażeniami, po wyjściu z „Jaskini" można było dokonać zakupów. W oczy rzucało się zwłaszcza stoisko „CD Szopa" gdzie można było nabyć produkty dystrybuowane przez firmy, które stworzyły „Jaskinię Gier". Z innych ciekawostek, które towarzyszyły imprezie należy wspomnieć o turnieju gry „Mortal Kombat 2". Tu jednak dobrze bawili się tylko sami zainteresowani po całość była tak zorganizowana, że publika właściwie nie miała czego oglądać, ale nie bądźmy tacy wymagający. Jak ktoś chciał sobie popatrzeć na bijatyki, a nawet zagrać, miał okazję [redacted] stoisku firmy „Discomp" spróbować swych sił w rewelacyjnym „Tekkenie" na PlayStation.

Niewielkie stoisko „GIER KOMPUTEROWYCH" nosiło numer „8" i ciągle było tam tłoczno. Dziękujemy wszystkim którzy nas odwiedzili, dziękujemy za słowa uznania, dziękujemy za... wszystko. Było bardzo miło pogadać z Wami, poznać Was osobiście. Do zobaczenia na następnej podobnej imprezie!

■ MS

# TRZECIE OBLICZE MACA

W dniu 20 listopada, w kawiarni EMPIK-u [redacted] Ścianie Wschodniej w Warszawie odbyło się spotkanie przedstawicieli firmy SAD Ltd. z dziennikarzami licznych pism komputerowych. Celem spotkania było zaprezentowanie nowej oferty świątecznej komputerów Macintosh.






Apple Computer, Inc.

Nowa oferta skierowana jest przede wszystkim do domowych użytkowników komputerów. Tym samym, przełamane zostały utarte schematy, według których Macintosh sprawdza się jedynie w dwóch dziedzinach: Publishing (DTP) i komputerowym wspomaganiu projektowania (CAD). Jako model, który ma przypuścić szturm na nasze domostwa, wytypowano model oznaczony LC630 i jest to chyba najtrafniejszy wybór. Mamy tu bowiem do czynienia z nowoczesnym, funkcjonalnym, a co najważniejsze, łatwym w obsłudze zestawem multimedialnym. Przy czym tak modne obecnie określenie „multimedialny" nie jest w żadnej mierze przesadzone w przypadku modelu LC630. Ten model może służyć za wzór nowoczesnego komputera, w pełnym tego słowa znaczeniu, multimedialnego. Gdy [redacted] model wyposażymy w kartę AV, to uzyskujemy nowe wspaniałe możliwości. Na ekranie monitora [redacted] możemy oglądać program telewizyjny [redacted] oknach [redacted] dowolnie zmienianej wielkości. Bez większego problemu możemy „łapać" poszczególne klatki z filmów i innych programów TV. Istnieje możliwość podłączenia dodatkowego, zewnętrznego źródła sygnału, np. kamery wideo czy magnetowidu i równie łatwo zgrywać wybrane klatki lub nawet całe sekwencje filmowe, zapisując je na twardy dysk.

Największą siłą opisywanego zestawu LC630 jest niezwykle prosta, wręcz intuicyjna obsługa systemu. Przeciętnego zjadacza chleba, który dotychczas stykał się z jedną tylko platformą sprzętową, [redacted] mianowicie PC, obsługa Macintosha może wprowadzić w osłupienie. Dodatkowo system operacyjny jest całkowicie spolszczony, więc osoby, które słabo lub w ogóle nie znają języka angielskiego, nie mają najmniejszych problemów z prawidłową obsługą komputera. Zostawmy jednak rozważania na temat niezwykle przyjaznego systemu operacyjnego, charakterystycznego dla niemal wszystkich modeli Macintosh, [redacted] przejdźmy do samej oferty.

Trudno nie zgodzić się [redacted] prowadzącymi spotkanie w klubie EMPIK, że przedstawia się ona bardzo korzystnie. Obecnie cały zestaw, w skład którego wchodzą: jednostka centralna – komputer LC630 – [redacted] procesorem 68040, zegar 66 MHz, pamięć RAM 8 MB, twardy dysk [redacted] pojemności 250 MB, monitor 14" RGB Trinitron, klawiatura, program ClarisWorks PL, kosztuje 3279 zł w wersji bez napędu CD lub 3999 zł z napędem CD. W formie bezpłatnego dodatku nabywca otrzyma zestaw 11 płyt CD z [redacted] atrakcyjnymi programami. Większa część spotkania przeznaczona była na prezentację owego zestawu płyt. Jakość i dobór programów [redacted] tym zestawie zasługują na uznanie i można zaryzykować stwierdzenie, że doskonale broniły się same. Zaproszeni dziennikarze nie zadawali kłopotliwych pytań, więc spotkanie przebiegało w dobrej atmosferze. Większość prezentowanych programów znana mi była wcześniej [redacted] wersji pecetowej, więc nie mam wątpliwości odnośnie ich wysokiej jakości. Oto kilka ciekawszych propozycji, wybranych z darmowego pakietu dołączanego w ramach świątecznej akcji promocyjnej do komputera LC630.

3D ATLAS – świetny multimedialny atlas świata firmowany przez Electronic Arts. Zawiera przebogaty zbiór zdjęć i sekwencji wideo z różnych zakątków świata wraz ze szczegółowymi informacjami. Część statystyczna programu przedstawia się doprawdy imponująco i tradycyjny „Rocznik Statystyczny" nie zawiera takiego olbrzymiego zasobu informacji.

### GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

Jedna z najlepszych dotychczas wydanych encyklopedii multimedialnych. Informacje opierają się na 21-tomowej Grolier's Academic American Encyclopedia. Zawiera około 33 tysięcy artykułów problemowych, masę zdjęć i sekwencji filmowych.

### MYST

Wspaniała gra przygodowa z piękną, nastrojową, choć niestety statyczną grafiką. Akcja toczy się na tajemniczej wyspie, na której odkryto ślady niezwykłej pradawnej cywilizacji.

### [redacted] ENCOUNTER

Kosmiczna gra przygodowa utrzymana w najmodniejszej dziś konwencji tzw. filmu interaktywnego. Wszystkie postacie są tu odtwarzane przez profesjonalnych aktorów, ze śliczną Tią Carrera na czele. Ciekawa fabuła w stylu s-f, wspaniałe efekty specjalne, doskonała jakość filmów, ciekawe efekty dźwiękowe, stanowią [redacted] atrakcyjności gry.

### CONCERTWARE PERSONAL EDITION

Jest to jeden z trzech programów muzycznych wchodzących w skład zestawu. Prosty w obsłudze, choć rozbudowany program, [redacted] dość dużych możliwościach kompozycyjnych – wykorzystuje zapis nutowy. Może służyć również jako sterownik urządzeń MIDI.

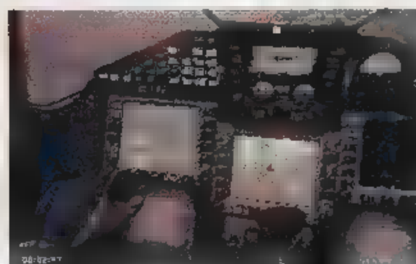
■ ■

# ... ALE MOŻESZ ZAGRAĆ W EF2000, KTÓRY JEST BARDZIEJ REALISTYCZNY NIŻ MYŚLISZ!

EF 2000









STRON INSTRUKCJI

TFX MILITARY

ocean

DID DIGITAL IMAGE DESIGN

MIRAGE

**MIRAGE SOFTWARE**
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671777, fax (22) 6717622



dystrybucja: **DMG**
TEL. (0-22) 24-03-14

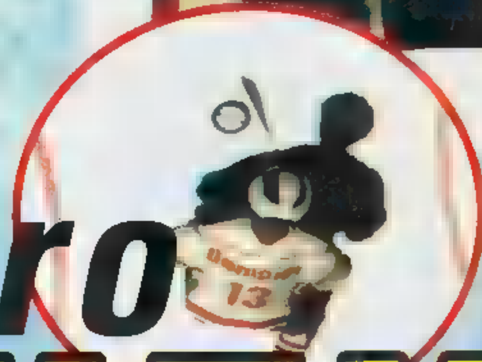
cena: **63.00 ,-**

wymagania:
PC [redacted] SX, 4 [redacted] RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

MERIT '95

65% SPORTOWA





# ALEX DAMPIER Pro HOCKEY 95

Obok piłki nożnej, hokej [redacted] lodzie należy do najliczniej reprezentowanej grupy sportów drużynowych przenoszonych w formie gry [redacted] komputer. Ale choć w ciągu ostatnich kilku lat [redacted] rynku pojawiło się wiele propozycji z tego zakresu, to nadal ta jedna z najpopularniejszych dyscyplin sportowych na drugiej półkuli bezapelacyjnie przegrywa rywalizację z europejską kopaną – i to zarówno pod względem ilościowym, jak i jakościowym. Tej sytuacji z pewnością nie zmieni najnowszy produkt firmy Merit Studios zatytułowany „Alex Dampier – Pro Hockey'95" i to pomimo wydania go w wersji na CD.

Początkowo gra budzi zupełnie zrozumiałe nadzieje – całkiem niezłe, choć skromne demko wprowadzające, dość pokaźna paleta możliwości, przyzwoite opracowanie graficzne tablic wyboru opcji, wreszcie udział prawdziwego sprawozdawcy zapowiadającego rozgrywkę i komentującego w trakcie przerwy wydarzenia na tafli. Przed przejściem do gry zasadniczej można wybrać wersję językową programu, sposób sterowania (joystick lub klawiatura), państwo, którego barwy chcemy reprezentować (w tym także Polskę), zmienić parametry zawodników (szybkość, wytrzymałość, agresywność i umiejętności techniczne), ich nazwiska, a także przyporządkowanie do poszczególnych „piątek". Dodatkowo można także ustalić czas trwania [redacted] każdej tercji (od 1 do 20 minut), wybrać jeden z 3 stopni trudności, uwzględnić [redacted] grze zmęczenie zawodników, kary [redacted] faule, spalone, bójki, a nawet przerwanie meczu w przypadku przesunięcia bramki. Wśród opcji wyboru [redacted] zapomniano również o sposobie zmiany zawodnika aktywnego (automatycznie lub ręcznie), kierunku i prędkości przemieszczania się graczy (na wprost lub po przekątnej), możliwości oddania strzału (tylko przed siebie lub we wszystkich kierunkach), ustawieniu ilości szczegółów oraz włączeniu bądź wyłączeniu efektów dźwiękowych, muzyki, komentatora oraz powtórek.

Przed rozpoczęciem gry możesz jeszcze potrenować wybrane warianty gry obronnej, ataku oraz strzału z karnego, albo od razu przystąpić do jednego z trzech typów rozgrywek: meczu pokazowego, ligi bądź turnieju. W ostatnich dwóch przypadkach dodatkowo powinieneś określić swój status w każdym spotkaniu – bezpośredni udział, rolę trenera (dokonujesz zmian w poszczególnych „piątkach") lub obserwatora.

Prawda, że rewelacja? Ponadto składy drużyn, tabele, podsumowania – wszystko to dodaje atrakcyjności grze i rozdmuchuje oczekiwania związane [redacted] programem. Za wcześnie! Sama grafika, choć daleka od doskonałości, nie budzi jeszcze [redacted] poważniejszych zastrzeżeń. Postacie zawodników są wyraźne, zaś boisko oraz trybuny pełne charakterystycznych szczegółów. Trochę może śmieszą rozmiary krążka, ale co tam – zaczynamy! I tu niemiła niespodzianka. Tym bowiem, co jest solą każdej dobrej gry sportowej to możliwość wpływania na zachowanie się zawodników, prostota i uniwersalność systemu sterowania. A pod tym względem „Pro Hokey'95" prezentuje się raczej blado. Przeprowadzenie jakiejkolwiek akcji zespołowej graniczy niemal z cudem – [redacted] podaniach lepiej od razu zapomnieć, podobnie jak [redacted] klasycznym dryblingu. Nasz wpływ na broniącego bramki bramkarza oraz kierunek i siłę strzału jest praktycznie żaden, faule i gra ciałem to zwykła loteria, zaś system przejmowania krążka przez wybranego zawodnika uchował się chyba przed testerami. Obrazek, gdy kilku bezradnych hokeistów (i to obu drużyn) bezskutecznie próbuje dopaść leżącego [redacted] lodowisku krążka, nie należy do rzadkości. Jakby tego było mało, zmiany „piątek" dokonują się według schematu znanego tylko autorom programu, kary trwają zawsze 2 minuty (przy tercjach 1-minutowych wygląda to przezabawnie), zaś powtórki bramek (zapamiętywane automatycznie) można obejrzeć tylko raz – i to wyłącznie w czasie przerwy. Przy tym wszystkim takie drobiazgi, jak kiepski dźwięk oraz nieprzekonywujące odgłosy tłumu, to zaledwie pryszcz.

Cóż, ogólnie rzecz biorąc, najnowszy produkt firmy Merit Studios to tylko kolejny dowód na to, że coraz częściej płyta CD może być zwykłym nośnikiem informacji, a nie wyznacznikiem prawdziwej wartości zapisanego [redacted] niej programu.

[redacted]













# TYRIAN

Kiedy ludzie dowiedzieli się, że nie są jedyną rasą we Wszechświecie, na Ziemi zapanował strach. Wyczekiwane od zarania dziejów kontakty z innymi cywilizacjami nagle okazały się niepożądane... Stara planeta ogarnięta paniką przygotowała cały potencjał militarny i zaatakowała pierwsza, chcąc uniknąć spodziewanego ataku. Przez setki lat jakie upłynęły od tego czasu, w przestrzeni kosmicznej nie było jednego spokojnego dnia. Federacja Ludów Kosmosu powstała jako ostatnia szansa na uratowanie Wszechświata ogarniętego żądzą mordu. Przedstawiciele wszystkich ras mieli wspólnie zadecydować o losach Kosmosu. Wspólnie... Konflikty rasowe i wyznaniowe wybuchły z całą siłą na inauguracyjnym spotkaniu Federacji i zamieniły je w krwawe piekło. To, co miało być początkiem ery pokoju rozpoczęło czas wojennej zawieruchy. Czas, kiedy życie było warte mniej, niż amunicja, która je odbierała. Słowo „koalicja” zamienione zostało na „morderstwo”. Nadszedł czas Tyriana!

27 października, podczas I Targów Gier Komputerowych w Warszawie odbyła się premiera gry „Tyrian”. Jest to konkurent, a może już następca, słynnego „Raptora”. W porównaniu ze swym poprzednikiem zawiera dużo większy arsenał broni. Do wyboru mamy kilkanaście różnych rodzajów morderczego sprzętu. Każdy typ broni ma 11 poziomów zaawansowania. Oczywiście, im wyższy poziom zaawansowania dział, tym większe są szanse przeżycia i tym wyższa jest jego cena. Statek bojowy składa się z: Ship Type, Front Gun, Rear Gun, Shield, Generator i Left/Right Sidekick.

• Ship Type – typ statku bojowego. Służy on jako ostatnia nadzieja, gdy osłony odmawiają posłuszeństwa. Ulepszenie kadłuba nie wymaga zbyt wielkiej kasy, chyba że chciałbyś kupić najlepszy w swoim rodzaju – Super Carrot. Marchewę można nabyć tylko w sekretnym poziomie, za jedyne 65000 – nie przegap szansy!

• Front Gun – główna broń w potyczkach. Jeśli nie zadbasz o odpowiednio wysoki poziom działa przedniego, możesz zapomnieć o ukończeniu tej gry. Front Gun to Twój największy atut. Musisz go dostosować do własnej techniki walki, chyba że nie masz żadnej techniki.

• Rear Gun – dodatkowa broń, która okaże się niezbędna dla zaawansowanych Tyrianinów. Najczęściej skierowana jest pod ukosem lub na boki. Rear Guna musisz dobrać do działa przedniego, te dwie bronie uzupełniają się wzajemnie.

• Shield – osłona. Ten komponent znacznie wydłuża życie Twojego statku. Gdy tylko będziesz mógł, kup jak najlepszy model osłon. Im lepszy Shield, tym więcej pocisków możesz przyjąć na klatę (kadłub). Najmocniejszym urządzeniem do ochrony, jaki spotkałem, był MicroCorp HXS Class A za 12000.

• Generator – generator energii. Jest to bardzo ważny element statku. Od typu generatora zależy, ile pocisków naraz możesz wystrzelić oraz czy podczas strzelania Twoje osłony będą się naprawiały. Radzę zakupić Gravitron Pulse Wave (50000). Można go znaleźć na tej samej planecie co Super Carrot.

• Left/Right Sidekick – wyposażenie dodatkowe lewego lub prawego skrzydła. Przydatne i dostępne podczas ostatnich plansz gry. Polecam Zica Supercharge za 50000 na jedno skrzydło.

Gdy robisz zakupy zawsze możesz obejrzeć na co wydałeś ciężko zarobione pieniądze (lewa strona ekranu). Na odsprzedaży broni nigdy nie tracisz forsy, co jest bardzo dobre dla niezdecydowanych graczy. To by było na tyle o uzbrojeniu. Tak jak w „Raptorze” masz do wyboru trzy poziomy trudności: Easy (dla początkujących – słabiaków), Normal (dla normalnych – przeciętniaków), Hard (dla zaawansowanych – weteranów). Przed rozpoczęciem gry decydujesz jeszcze, czy chcesz grać z kumplem, czy w samotności. Jeśli wybierzesz grę w jedną osobę możesz wcielić się w pilota i zarazem w technika (rozbudowa statku), czy tylko w pilota. Jest możliwość zabawy przez sieć lub kabel. Podczas walki należy zestrzeliwać wszelkie wrogie obiekty i dokładnie obserwować ekran. Często w wyniku rozwalenia szczególnie ważnego gościa lub eskadry ważnych gości zostaniesz nagrodzony dodatkową bronią, pieniędzmi, kryształami, a także dostępem do sekretnego poziomu. Grafika „Tyriana” utrzymana jest na przyzwoitym poziomie, istnieje możliwość zwiększenia ilości szczegółów, a także prędkości zabawy. Brakuje trochę możliwości gry w podwyższonej rozdzielczości. Strona dźwiękowa jest ciekawie opracowana, tylko czasami własne działa zagłuszają muzykę. Grunt, że gra jest wciągająca i można się dobrze wyżyć. Jednym słowem firma Epic Megagames postarała się, nawet cena jest bardzo niska, dzięki czemu każdy może sobie pozwolić na zakup tej gry. Życzę najlepszego uzbrojenia i przyjemnego mordowania.

■ Coval

# CHAOS CONTROL

3 [illegible] 1972 [illegible] 10 [illegible] w [illegible]. Na [illegible] umieszczono złotą [illegible] o Ziemi, między innymi określenie jej [illegible]nia we Wszechświecie. W [illegible] 2050 po [illegible] uszkodzenie [illegible]. Okazało się [illegible] ca cywilizacja przechwyciła [illegible], a [illegible] zawarte na [illegible] złotej [illegible] ce posłużyły [illegible] określenie współrzędnych [illegible] wkrótce celem [illegible] ataków [illegible] i tylko od [illegible].

[illegible] porucznika i [illegible] walki z [illegible], która zaatakowała [illegible].

[illegible] pokrótce [illegible] się legenda [illegible] gry [illegible] mes. „Chaos Control” to [illegible] w [illegible] stan [illegible] wem [illegible] wektorowa strzelanina o szybkiej [illegible] w [illegible] frogrames [illegible] na [illegible] nie [illegible] cała [illegible].

[illegible] myszki, [illegible] do [illegible] walki [illegible] nieneś [illegible] szkę [illegible] został opanowany [illegible] Wol[illegible] ności” [illegible] es[illegible] do [illegible]. Później [illegible] do [illegible] gdzie [illegible] wrogo [illegible]. W [illegible] gry [illegible] walka w [illegible] kosmicznej, [illegible] do [illegible] statkiem [illegible] – [illegible] gry [illegible]

[illegible] od [illegible] się w [illegible] z [illegible] kabiny pilota i [illegible] celownika [illegible] moc [illegible] W [illegible] ale [illegible] gra [illegible] i [illegible] podobać.

■ COVAL

dystrybucja: MIRAGE
tel. (0-22) 671-1551

# DALSZE DZIEJE „WOJEN GWIEZDNYCH"









Gdy w 1977 roku George Lucas tworzył „Gwiezdne Wojny", to przezornie starał się sprawić wrażenie, że są one fragmentem znacznie większej całości — dlatego nadał filmowi podtytuł „Część IV". Potem przyszedł czas na realizację kolejnych odcinków — „Imperium kontratakuje" i „Powrót Jedi", które otrzymały kolejne numery V i VI. Obecnie Lucas postanowił powrócić do tematu, które przyniosło mu sławę i majątek. Filmowa trylogia ma zostać przekształcona w [illegible] [illegible] W pierwszej kolejności Lucas ma zamiar nakręcić brakujące trzy początkowe odcinki, tworzące odrębną trylogię „Wojna Klonów" („Clone Wars"). Pierwszy film z tej serii powinien trafić na ekrany w 1998 roku, a dwa następne w ciągu kolejnych 5 lat. Po zakończeniu prac nad „Wojną Klonów" Lucas zamierza zrealizować jeszcze trzy końcowe części, czyli epizody VII, VIII i IX. Równolegle hollywoodzka firma Industrial Light and Magic, zdobywca wielu Oscarów za efekty specjalne, będzie pracować nad [illegible] [illegible] nakręconych już trzech części „Gwiezdnych Wojen". Wszystkie efekty specjalne zostaną na nowo opracowane z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć w tej dziedzinie. [illegible] z tak przygotowanych filmów powinien trafić do rozpowszechniania już w 1997 roku, a później, w odstępach [illegible] powinny trafić na ekrany pozostałe dwa filmy. Tak więc kolejne pokolenia widzów filmowych jeszcze przez długie lata będą fascynować kolejne premiery „Wojen Gwiezdnych". A znając stosunek George'a Lucasa do gier komputerowych także w tej dziedzinie czeka nas jeszcze niejedna niespodzianka.

■ LSK





# REBEL ASSAULT 2

Nakręcone w 1977 roku „Gwiezdne Wojny", choć powszechnie wtedy krytykowane [redacted] zbyt [redacted] popuszczenie wodzy fantazji i totalny brak realizmu, stały się olbrzymim sukcesem finansowym i filmem kultowym, który długo jeszcze będzie kształtować na[redacted] wyobrażenia o walkach w przestrzeni kosmicznej. Ten sukces trzech części sagi „Gwiezdnych Wojen" został już wielokrotnie zdyskontowany przez ich twórcę, George Lucasa. Pozwolił na stworzenie potężnej wytwórni filmowej, [redacted] uzyskanie olbrzymich wpływów finansowych [redacted] sprzedaży maskotek, zabawek, koszulek i układanek, [redacted] także, co dla naszych Czytelników chyba najważniejsze, [redacted] powstanie całej rodziny gier komputerowych wykorzystujących pomysły z „Gwiezdnych Wojen". Jedną z pierwszych takich gier była chyba atarowska „Star Wars" z 1982 roku, a [redacted] latach 90. nastąpiła istna eksplozja produktów spod znaku LucasArts. W roku 1993 pojawił się słynny „X-WING" i cała rodzina jego kontynuacji („IMPERIAL PURSUIT", „B-WING") i „REBEL ASSAULT", a w 1994 słynny „TIE FIGHTER".

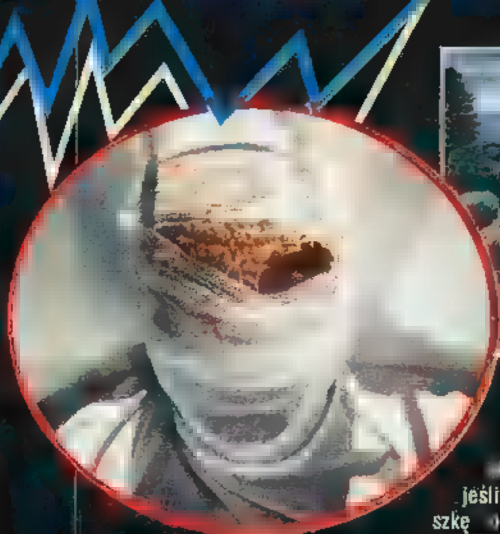
Ponieważ sukces „REBEL ASSAULT" okazał się bezprzykładny (w ciągu dwóch miesięcy stał się najlepiej sprzedawaną grą na CD-ROM-ach, [redacted] dotychczas został sprzedany [redacted] ponad milionie kopii), więc ludzie z LucasArts postanowili go wykorzystać i stworzyć „REBEL ASSAULT II". Głównym impulsem stało się podobno to, [redacted] dzisiejsza technika pozwala, by „REBEL ASSAULT" wykonać lepiej, bo głównym jego niedostatkiem była słaba jakość sekwencji filmowych. Nie oznacza to jednak, że „REBEL ASSAULT II" będzie jedynie remake, czyli nową wersją oryginału. Ma to być raczej typowa kontynuacja rozpoczynająca się [redacted] chwili rozkwitu rebelii po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci, ale tocząca się jeszcze przed okresem ukazanym w „Imperium kontratakuje". Ciekawostką jest przy tym to, [redacted] George Lucas zezwolił, aby realizacją projektu zajął się zespół twórców spoza LucasArts, pod kierownictwem Vince'a Lee. Zespół twórców zapowiada wspaniałości, ale jednocześnie narzucił sobie bardzo poważne ograniczenia. Na przykład sama intryga będzie w dalszym ciągu miała charakter liniowy! Zamiast zdecydować się na wielowątkowość (jak choćby w „Wing Commander III"), twórcy postanowili mocno rozbudować linearny wątek akcji. Ich zdaniem, dla użytkownika efekt będzie podobny — rozgrywka będzie interesująca nawet przy wielokrotnym uruchamianiu gry. Poważne ograniczenia zastosowano [redacted] prezentacji sekwencji filmowych. Vince Lee uznał, że nie może zastosować sekwencji MPEG, bo to zawęziłoby krąg użytkowników do posiadaczy specjalnych kart MPEG. Żeby więc móc odtwarzać odpowiedniej jakości sekwencje wideo, opracował on i zastosował w programie specjalne algorytmy kompresyjne, które potrafią odtworzyć pełnoekranowe filmy bez stosowania specjalnych kart. Sceny filmowe [redacted] będą jednak odtwarzane w 256 kolorach [redacted] prędkością 15 klatek [redacted] sekundę, co nie gwarantuje szokująco wysokiej jakości animacji. Vince Lee tłumaczy, że znowu kierował się tu interesem użytkowników, bo lepsza jakość wymagałaby czytnika CD-ROM poczwórnej prędkości i zajmowałaby cztery, zamiast obecnych dwóch dysków CD. Wszystko to brzmi trochę dziwnie, jeśli weźmie się pod uwagę, że termin premiery „REBEL ASSAULT II" nie został jeszcze ostatecznie sprecyzowany, postęp w zakresie sprzętu odbywa się dziś błyskawicznie, komputery klasy 486/66 całkiem nieźle sobie radzą [redacted] sekwencjami MPEG dekodowanymi software'owo, [redacted] sam MPEG zadowala się czytnikiem podwójnej prędkości. W rezultacie, w momencie premiery programu może okazać się, że to taki „Wing Commander" dla ubogich. Ale twórcy „REBEL ASSAULT II" są pełni optymizmu, bo liczą, że program będzie sprzedawać się doskonale — dzięki famie „Gwiezdnych Wojen" i samego „REBEL ASSAULTA". Czy się [redacted] przeliczą? [redacted] cóż, miejmy nadzieję, [redacted] tym będziemy mogli przekonać się już wkrótce.

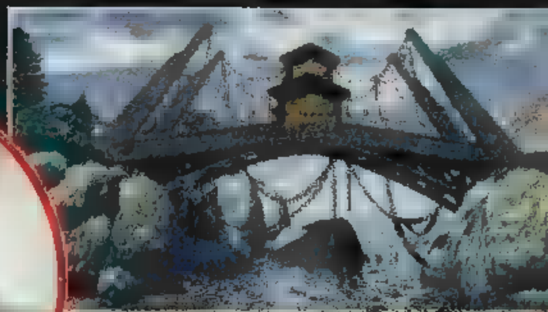
■ LSK





# PHANTASMAGORIA





[illegible] Williams, autorka m.in. [illegible] Quest", już od dawna nosiła się z zamiarem stworzenia [illegible]. Jednak, jak stwierdza sama Williams, możliwe stało się to [illegible] ostatnich kilku lat, a [illegible] dniej, od [illegible] wił [illegible] aktorów do gry komputerowej – według [illegible] „prawdziwy" człowiek [illegible] by [illegible]. [illegible] „Phantasmagoria" miała być [illegible] Sierry, [illegible] w stylu [illegible] sza i wysiłków, by [illegible] idealnie. Ostatecznie [illegible] miliony [illegible] po rozpoczęciu nad [illegible]. W grze znajdują się ponad dwie [illegible] filmu, pojawia się [illegible], którym za sceno[illegible] służy blisko 1000 [illegible] obrazów. Efektami specjalnymi [illegible] się [illegible] z Kronos – firmy [illegible] za efekty w filmie „Batman [illegible]", a [illegible] dem [illegible]

tów, co na [illegible] „Phantasmagoria" [illegible] z [illegible].

Fabuła jest dość [illegible]. Młode małżeństwo – Adrienne i [illegible] – [illegible] się do starej [illegible], zbudowanej w [illegible] w. przez [illegible] Zoltana [illegible] a [illegible] uwa[illegible] za [illegible] dla tych, [illegible] się w niej zamie[illegible] wna bohaterka, po[illegible] nie [illegible] na [illegible], lecz wkrótce (oczywiście z [illegible]) zaczyna [illegible] mroczne [illegible] i chyba nic [illegible] nie [illegible] jeśli [illegible] szkę [illegible] rąbka [illegible] uwolnia Zło, które [illegible] jej [illegible]. [illegible] zdaje sobie sprawę z tego co narobiła, na ratunek jest [illegible] za późno. [illegible] śmiercią...

[illegible] „Phantasmagoria" jest tą, która [illegible] łączy w sobie film i [illegible]. Zawiera w sobie wiele elementów [illegible] dla gry [illegible] poruszaniem [illegible] bohaterki i [illegible] ścią [illegible] możliwość zbierania, oglądania i operowania [illegible] wreszcie [illegible] oprawę graficzną. [illegible] nie są tu po prostu [illegible] obiektów, są to bardzo starannie [illegible] pracowane renderowane obrazy, które swą „sztucznością" nawiązują do [illegible] wcześniejszych [illegible] dowych i wprowadzają [illegible] cany klimat, nie [illegible] tym, że wyglądają znacznie [illegible] mogłoby [illegible] zdjęcie. Dodatkowo „wizual[illegible] pokazywania [illegible] z [illegible]. Zazwyczaj też, by Adrienne mogła dokładnie spenetrować [illegible] lokację, kąt widzenia kamery [illegible] się [illegible] – [illegible] „Alone in the Dark". [illegible] efektu nie [illegible] aktorów zamiast, [illegible] do tej pory, animowanych „ludzików". [illegible] tylko w [illegible] tła i sfilmowanych techniką „bluescreen" [illegible] padło [illegible] dobrze. [illegible] pełne złudzenie [illegible] wania bohaterów w [illegible] ści. [illegible] wstawki filmowe [illegible] z siedmiu części gry, a także [illegible] ważniejszych wydarzeń, [illegible], że [illegible] ta faktycznie [illegible] się [illegible] filmem – [illegible], który gracz na równi [illegible] i bierze w nim udział. [illegible] stota w „Phantasmag[illegible]" [illegible] dzi o [illegible] – [illegible] kursora, zmieniający [illegible] po [illegible] miejsca na ekranie, [illegible] ułatwia [illegible] gry, jeśli [illegible] chodzi o prostotę ukończenia, to [illegible] największy [illegible] „Phantasmagoria" [illegible] – mnie skończenie [illegible] gry zajęło około dwunastu [illegible]. Nie [illegible] po prostu [illegible] zastanawiać – roz[illegible], że były [illegible] to jeszcze same się „nachalnie" narzucały. [illegible] by była inna [illegible] w każdej lokacji [illegible] co [illegible] trzy – cztery aktywne [illegible], a bohaterka nie [illegible] więcej [illegible]

„Phantasmagoria" [illegible] zobaczenia. Robercie Williams [illegible] wiem osiągnąć swój [illegible] – grając w „Phantasmagorię" [illegible] „[illegible]bać" – [illegible] to [illegible] nastrojowi grozy, [illegible] też dzięki [illegible] scenom rozgrywającym się na ekranie – [illegible] z nich [illegible] na [illegible], że gra ma [illegible] op[illegible], umożliwiającą ocenzurowanie ich dla [illegible] 18 lat. Tak [illegible] „Phantasmagoria" to ciekawa fabuła, wspaniała grafika, niezła oprawa [illegible] oraz – [illegible] – zbyt łatwy do ukończenia program. [illegible] to [illegible], że [illegible] [illegible] pism Computer Game [illegible] przyznało jej [illegible], natomiast w PC [illegible] już tylko 12%. Ja [illegible] uważam, że [illegible] jest to gra na tyle [illegible], że warto się z nią [illegible] po to, aby zobaczyć [illegible] wyglądać [illegible].

■ [illegible] Wardzała







dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

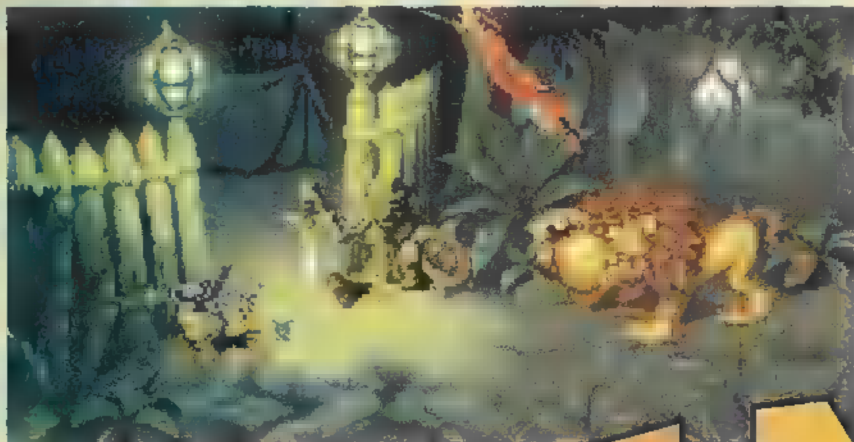
cena: **169.00 ,-**

wymagania:
PC 486 SX, [illegible] MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (7 CD)

SIERRA 95

PRZYGODOWA

75%





# SIMON the SORCERER 2

**I tak oto, po dłuuugiej - nie, naprawdę długiej - przerwie w dostawach przygodówek, fani tego gatunku gier doczekali się kolejnej świetnej pozycji. Grafika - właściwie bez zarzutu, muzyka też, efekty dźwiękowe, że palce lizać. Nu, prosto rarytas.**

Grając w „Simon the Sorcerer 2" wcielasz się w rolę, znanego nam już w pierwszej części, sympatycznego adepta magii, Simona. Mały trochę podrósł oraz – niestety – nabył brzydkich manier (skąd my to znamy)? Oglądając wprowadzenie do gry dowiadujemy się, że jakiś wiejski przygłup o imieniu Runt, marzący nieustannie o niezwykłych, magicznych przygodach i mający z tego powodu kłopoty ze swym ojcem, kupił gdzieś starą magiczną księgę Sordida. Pewnej więc nocy Sordid, a raczej jego duch, nawiedził małolata i namówił go do współpracy. Upłynęło trochę czasu, chłopak wspomagany przez ducha Sordida wybudował dla swojego mistrza nieliche zamczysko. Mistrz zaś pragnie zemsty, całej zemsty i tylko zemsty, wysyła więc magiczną szafę, aby ta ściągnęła Simona z naszego świata. Motyw magicznej szafy znamy z cyklu – niezbyt zresztą udanego, a to dość długiego – książek o Narni. Niestety, jak to zazwyczaj bywa, efekt różni się od oczekiwań i zamiast do Sordida Simon wylądował przed sklepem znanego nam już Kalipsa. Czarodziej się zestarzał i otworzył niewielki kramik z magicznymi parafernaliami na przedmieściach stolicy. Samotność steranego wiekiem czarodzieja rozprasza jego wnuczka Alix, która (jak widać to na pierwszy rzut oka) ma czym oddychać i ma na czym siedzieć. Nie przepada ona najwyraźniej z Simonem, co można sprawdzić, jeśli każe się chłopakowi z nią pogadać. Po rozmowie z Kalipso, Simon dowiaduje się, że do ponownego uruchomienia szafy i wysłania go z powrotem, Kalipso potrzebuje bardzo rzadkiego magicznego paliwa nazywanego Mucusade (ki diabeł?). A więc do roboty.

**Część pierwsza**
**Stolica**

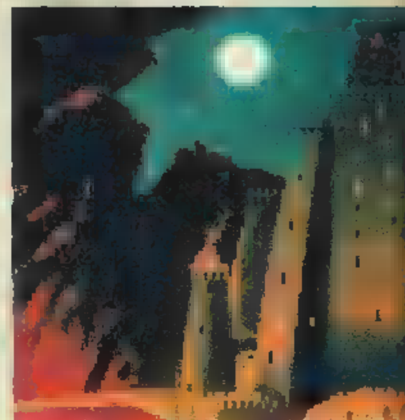
Wejdź do sklepu starego sklerotyka. Z kosza weź kij (baseball bat), a z ozdoby – zieloną farbę (dye). Wyjdź ze sklepu i udaj się do zamku (castle). Po przybyciu na miejsce okazuje się, że strażnicy nie chcą Cię wpuścić do środka. Ale, jak wszędzie na świecie, ciecie skłonni są do negocjacji. Musisz ich przekupić forsą, którą zdobędziesz nieco później. Na razie zaczerpnij informacji na temat tutejszej waluty. Zanim odejdziesz, niezłomni stróże spokoju zamkowych urzędasów poradzą Ci, abyś spróbował szczęścia w odbywającym się w mieście konkursie na nadwornego maga. Udaj się na bazar (street of traders). Pogadaj ze sprzedawcą artykułów żelaznych (ironmonger). Okaże się, że ma on problemy z przeliczaniem waluty i podatków. Pomóż mu (2, 3, 3). W zamian dostaniesz łom dla mańkutów (crowbar). Dobry i taki! Udaj się do doków (docks).

Pogadaj z dziewczyną (Goldilocks), kryjącą się za pudłem. Ukrywa się ona od czasu, jak obrobiła z grysiku domek trzech niedźwiedzi. A więc taki był sens bajeczki o dziewczynce, która w lesie natknęła się na chatkę trzech niedźwiadków? Sytuacji biedaczki nie polepsza fakt, że Tata Miś jest szefem miejscowych stróżów prawa. Biedaczka próbowała dostać się na jakiś statek w jednym z pudeł, lecz niestety wszystkie są zamknięte (pudła, nie statki). Pomożemy dziewczynce? Pomożemy! Otwórz pudło (crate) za pomocą łomu. Dziewczyna wpakuje się do środka, pozostawiając po sobie perukę (wig) i gumową nadymaną łódkę (rubber dinghy). Udaj się do domku misiów (3 bears cottage). Otwórz skrzynkę na listy (letter box) i ze środka weź list (letter). Spójrz na niego. Znajduje się na nim adres niedźwiadków. Niestety, do domku nie wejdziesz, jest bowiem obwarowany. Te Misie mają chyba ciężką paranoję! Udaj się do lombardu (loan office). Wejdź do środka i pogadaj z sekretarką (secretary). Wybierz którąkolwiek z opcji spłacania kredytu. (Są nawiasem mówiąc przezabawne – kłania się szekspirowski Kupiec Wenecki). Tak naprawdę nie będziesz pożyczał dziadźków od lichwiarzy, więc nie pękaj. Sekretarka pozwoli Ci przejść dalej. Otwórz drzwi i wejdź do gabinetu szefa. Po krótkiej rozmowie facet zacznie szukać jakiegoś formularza. Ty w tym czasie połóż szybko list do pojemnika na korespondencję (in-tray) stojącego na biurku Shylocka i wyjdź na zewnątrz. Jeśli nie skutkuje siła argumentów, trzeba zastosować argument siły!

Ponieważ niektórzy ludzie nie spłacają kredytu, dla zachęty opornych na dachu lombardu zainstalowano katapultę. Jeśli klient nie spłaca długu, jego adres trafia na biurko szefa, ten zaś przesyła go do obsługi działobitni, która robi z domku kupę gruzu. I taki los spotyka również chatkę naszych trzech futrzanych przyjaciół. Bingo! Udaj się na miejsce niedawnego bombardowania.

Domek – a jakże! – stoi otworem i to całkiem sporym. Wejdź do środka. Przejdź do kuchni i z umywalki weź gumowe rękawice (rubber gloves). Zakręć kurki od kranu (taps). W tym momencie do domu wrócą misie. Simon ukryje się w kominie, niestety w chwilę później wylatuje z domu jak oparzony (i w rzeczy samej jest!). Udaj się na bazar. Wejdź do sklepu zoologicznego. Jest on prowadzony przez jakiegoś świra, który wymyślił machinę umożliwiającą łączenie dwóch zwierzaków lub rozkładanie jednego na dwa inne. Taki doktor Frankenstein dla ubogich. Po krótkiej pogawędce facet się zmyje, mówiąc coś na temat problemu ze sporządzeniem żywego źródła światła. Korzystając z rękawic weź elektrycznego żółwia (turtle), znajdującego się w jednej z klatek. Weź również robaczki świętojańskie (glow-worms) znajdujące się na półce. Włóż żółwia do klatki (empty cage) znajdującej się po prawej stronie machiny (machine) i uruchom ją (machinę, znaczy, nie klatkę!). Z klatek po lewej stronie wyjmij węgo-



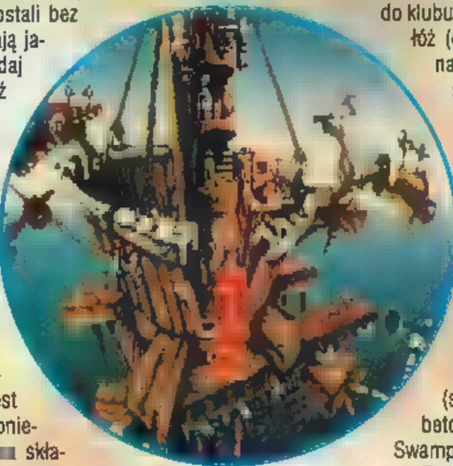


rze (eels) i normalnego żółwia. Teraz do klatek po lewej stronie włóż robaczki świętojańskie i węgorze. Przesuń dźwignię na maszynie (lever) i uruchom maszynę. W prawej klatce uzyskasz wzmocnione świetlnie, bo doładowane robaczki.

Wejdź do sklepu z artykułami do nagłego rozśmieszania (obok stukniętego zoologa). Kiedy sprzedawca założy maskę małpy na głowę, szybko weź z lady książkę ■ kawałami (joke book). Udaj się z nią do ponurego błazna (jester) siedzącego przed lombardem i podaruj mu ją. Błazen rozśmieszy się niemal do łez i, w zamian za bezcenną w jego fachu księgę, da Ci świński pęcherz (bladder). Używając łomu otwórz kratę do kanału (drain cover). Zejdź na dół i idź w lewo. Niestety na drogę wyskoczy jakiś pająk, którego Simon (i nie tylko on!) się boi, chłopak świńskim truchtem wybiega więc ■ kanałów. Udaj się do portu. Pogadaj ze stojącym tam Murzynem (Um Bango). Jest on szamanem i zaklinaczem deszczu, lecz niestety nie może uprawiać swojego zawodu na większą skalę, a to dla braku tancerzy. Udaj się na rynek (town square) i spróbuj zagadać do gościa grającego ■ akordeonie (accordion player). Facet nic nie mówi, więc Simon postanawia przyjrzeć się próbie, w czasie której pęka jedna z pałeczek potrzebnych do gry. Podaruj facetowi swój kij baseballowy. Niestety, ■ powodu nieznajomości praw fizyki, skutek użycia przez tancerzy kija będzie iście piorunujący. Biedacy zostali bez instruktora i szukają jakiegoś nowego. Udaj się na bazar, weź ich ogłoszenie (poster) i daj je zaklinaczowi. Wracaj na rynek. Niestety, podczas podróży jeden ■ bębnów zaklinacza został przedziurawiony. Do naprawienia go potrzebna mu jest świńska skóra. Ponieważ masz jedną ■ składzie (bladder), całe przedstawienie rusza ■ kopyta. Nad miasto nadciąga burza, co kończy się podniesieniem poziomu wody w kanałach, to zaś z kolei nie poprawia sytuacji zdrowotnej pająka. Udaj się do mistrza tatuażu (tatooist). Spójrz na wywieszkę na drzwiach (sign). Okazuje się, ■ facet poszedł coś zjeść. Ściągnij drabinę (ladder) na dół, wejdź na górę, otwórz drzwi i właź do środka. Znalazłeś się w miejscowym domu wariatów, którzy wolą nazywać się Stowarzyszeniem Ekscentryków. Zagadnij gościa z patelnią na głowie (frying pan man). Kolega świr powie, że patelniany złożył ślub milczenia. Pytania trzeba mu pisać w notesie (note pad), który właśnie dostałeś. Używając poznanej przed chwilą metody, zapytaj Patelni, czy nie można by się przyłączyć do klubu (czego to komputery z ludzi nie robią). Dostaniesz broszurkę (brochure). Ponadto dowiesz się, że brakuje im faceta noszącego grysik na głowie. Udaj się do domku misków.



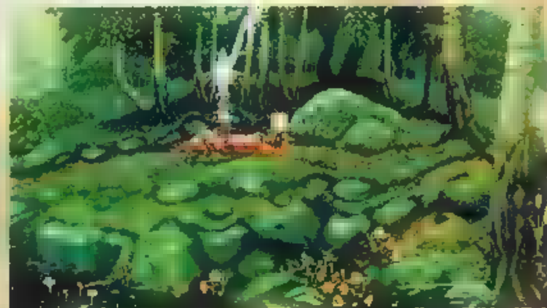




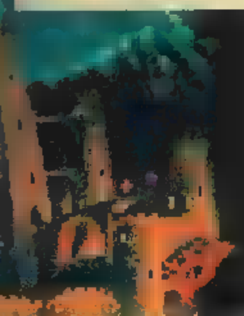
Wejdź do środka. Po rozmowie z Tatą Misiem, w zamian za perukę Złotowłosej, dostaniesz grysik (porridge). Wracaj do klubu ekscentryków i załóż (opcja wear) grysik na łeb. Dostaniesz standardowe wyposażenie początkującego świra (junk bag). W środku znajdziesz forsę (money), kawał gumowej liny (bungee rope) oraz klin (wedge). Udaj się do wieżowca (szkło, aluminium, beton, stal) MucSwamplinga (MucSwamplings). Twój znajomy Jaszczurek z pierwszej części gry, najwidoczniej mocno się wzbogacił. Pogadaj z żywą reklamą (swampling mascot) przed wejściem. Dostaniesz balonik (balloon) i kupon na tańsze żarcie (voucher). Wejdź do środka i pogadaj z kelnerem (waiter). Zamów żarcie dla małolatów z kuponu (kiddie meal) i napój (swamp shake). Napój ma tę właściwość, że tężeje i zastyga ■ zetknięciu z powietrzem. Pogadaj też ■ tatuażystą. Niestety, facet twierdzi, że ma jeszcze trochę cza■ do drugiej (wtedy kończy mu się przerwa). Cały problem polega ■ tym, że zegar się zaciął, jak początkujący stolarz. W związku z tym, facet prędzej doczeka się śmierci z przymiotnikiem niż godziny drugiej. Spróbuj wejść na zaplecze. Niestety, nic z tego.



Udaj się do sklepu z kawałami. Otwórz torbę od MucSwamplinga. W środku znajdziesz robaka (maggot), żumę do gucia (swamp gum) i figurkę Swamplinga (Swampling model). Pogadaj ze sprzedawcą (joke seller) i zapytaj, czy mógłby zrobić Ci kostium Swamplinga. Potrzebny jest zielony materiał. Wyjdź na zewnątrz i zapytaj sprzedawcę materiałów (fat bloke), czy ma trochę płótna na składzie. Ma, ale okazuje się, że nie na Twoją kieszeń. Jednak jeżeli wyświadczysz mu pewną przysługę... Trafiasz do jaskini. Przejdź w prawo. Znajduje się tu pełno lamp (lamps). Bierz wszystkie. Ostatnia okaże się magiczna. Dżinn niestety wyjechał na wakacje i zostawił automatycznego sekretarza (sic!), ale nie przejmuj się. Podejdź do otworu (cave entrance), przez który dostałeś się tutaj i wrzaśnij do niego. Grubas spuści Ci drabinę (ladder), po której wyjdź na zewnątrz. Grubas dotrzymał umowy, ale tylko w połowie. Dostaniesz biały materiał (cloth). Przywiąż balonik do krat (railings). Udaj się z nim do fontanny (fountain). Wrzuć do niej zieloną farbę (dye). Teraz włóż do koszyka praczki (basket) materiał. Wyjdź z planszy i wróć jeszcze raz. Zielony materiał już na Ciebie czeka obok kosza. Wracaj do kawalarza i pogadaj ■ nim. Po chwili Twój kostium (swampling costume) jest już gotowy. Facet natomiast zaczyna kombinować i rozmyślać nad produkcją smrodliwej bomby. Hmmm... Udaj się do restauracji. Wejdź do środka, załóż kostium i właź na zaplecze. Udaj się schodami ■ górę. Trafisz tu na starego kumpla z pierwszej części — pana Jaszczurka, czyli MucSwamplinga. Zwierzy Ci się on ■ wielkiego kłopotu — od dawna mianowicie nie udało mu się zrobić dobrej zupy bagiennej. Ma wprawdzie nową receptę, ale brakuje mu błota. Simon oczywiście chętnie mu pomoże. Dostaniesz wiaderko (bucket). Wyjdź ■ restauracji i przejdź w lewo, ■ tyły zakładu. Zajrzyj do kosza (dustbin) stojącego obok. W środku znajdziesz wędkę (fishing rod). Od maskotki wyciągnij drugi balonik. Udaj się do lombardu i zejdź do kanałów. Idź w lewo, aż chłopak dojdzie do ciemnego miejsca. Wtedy użyj lampy ■ swego — coraz pełniejszego, kapelusza. Idź dalej w lewo, aż trafisz na drabinę, po której wyjdź na górę. Idź ■ prawo. Przywiąż linę do poprzeczki (railing). Teraz nabierz do wiadra błota (mud). Przejdź na lewo i za pomocą wędki złów w jeziorze (lake) rybę (fish). Jeśli już tu jesteś, nie wracaj od razu, tylko przejdź od włazu w lewo. Z wody wyłoni się dyżurna Pani ■ Jeziora. Pogadaj ■ nią, dowiesz się, że Panny z Jeziora pełnią ■ zmianę dyżury i strzegą Miecza. Miecz zaś może wziąć tylko ten, co okaże się królewską pieczęcią i będzie księciem krwi. Zaproponuj dziewczynie, że ją zastąpisz. Niestety, musisz przedtem spełnić pewne wymogi formalne. No, zobaczymy... Wracaj przez właz do miasta. Udaj się ■ bazar i przywiąż drugi balonik do krat. Wróć do MucSwamplinga i daj mu wiadro z błockiem. Jaszczurek żwawo weźmie się do roboty, niestety, nie za bardzo mu wyjdzie. Kocioł eksploduje i na dnie zostanie jeno trochę zupki (swamp stew). Dostawszy ją, wyjdź na zewnątrz i weź trzeci balonik od maskotki.



Przejdź na bazar i daj zupkę specowi od niespodziewajek, który właśnie biedzi się nad bombą zapachową. Weź smrodliwą esencję (stink bomb) i udaj się na miejsce, gdzie odbywa się Wielki Konkurs na Królewskiego Czarodzieja (magic competition). Pogadawszy z bileterem (clerk) otrzymasz wejściówkę. Nie próbuj wcisnąć się poza kolejką. Jeśli chcesz, możesz pogadać ■ współzawodnikami, nie wniesie to jednak wiele do gry, poza tym, że dowiesz się, ■ jeden ■ nich jest głuchawy i ma potężny katar. Potraktuj wszystkich bombą zapachową. Life is brutal and full of pułapkas! Wszyscy, poza Zakatarzonym, padną niczym muchy. Zakatarzony jest uparty i nieusuwalny. Weź leżącą na stołku, pozostawioną przez kogoś magiczną księgę (spell book). Teraz wlej Zakatarzonemu (wizard) nieco bagiennego koktajlu do trąbki słuchowej — substancja gęstnieje w zetknięciu z powietrzem. Teraz śmiało ruszaj w lewo. Głuchy mag nie usłyszy wezwania porządkowego.





Po dość długiej i zabawnej animacji, podczas której Simon demonstruje Królowi ■ umiejętności, dostaniesz wreszcie certyfikat Królewskiego Czarodzieja (id). Idź do zamku. Strażnikom przy bramie wylegitymuj się forsą z zestawu dla szurniętych, odźwiernemu okaż certyfikat i właź do środka. Po wejściu w obręb zamkowych murów zaatakuje Cię podstępnie Mały Książę (prince). Kurdupel jest złośliwy i nadmiernie zadufany w sobie. Dowiesz się, że chętnie oddałby grochową strzelawkę, ale tylko za miecz, który jest mu potrzebny dla podratowania własnego ego. Otwórz bramę zamku i wejdź do środka. Otwórz drzwi od pierwszej ■ brzegu komnaty i wejdź do środka. Natkniesz się tu na królewskiego bachora, drącego pysk w sposób przeokropny. ■



mieszkając unieruchom kołyskę (cradle) klinem. Weź też zębate kółeczko (cog) z mechanizmu poruszającego kołebeczkę. Jeśli chcesz, możesz wziąć zabawki szczeniaka. Do drugiej komnatki ■ razie nie zaglądaj, tylko przejdź w lewo. Podczas krótkiej rozmowy dowiesz się, że pierwszym obowiązkiem nadwornego czarodzieja jest uciszanie wrzaskliwego bękarta. Szczeniak jest upierdliwy, ale o jego upodobaniach wie coś Księżniczka śpiąca w komnacie obok pokoju dziecinnego. Daj królewskiej foce (jest to wszak Royal Seal, nieprawdaż?) rybkę i weź bydlę jak swoje. Wyjdź z pałacu i idź do wieżowca MucSwamplinga. Wszedłszy do sali jadalnej przebierz się znów w strój roboczy i ruszaj do kuchni. Włóż kółeczko zębate (cog) do mechanizmu zegara (clock). Wyjdź z kuchni. Tatuażysta poszedł do swego warsztatu, możesz więc go odwiedzić. Tatuaże są piekielnie drogie i nie stać Cię ■ żaden, wychodzący Simon weźmie jednak ulotkę reklamową (leaflet). Wróć do żarłodajni i pogadaj z ponurym osobnikiem (anorak man) siedzącym nie opodal bufetu. Gość jest mocno przygnębiony i nie dowartościowany. Jeśli jednak podarujesz mu ulotkę reklamującą tatuaże, uzna iż tatuaż jest właśnie tym, czego mu trzeba dla podbicia świata. Jeśli ponownie pogonisz Simona do tatuażysty, przekonasz się, iż trafiła Ci się nie lada gratka – jesteś tysięcznym klientem i mistrz rysunku obsłuży Cię za darmo. Zamów pretensjonalny tatuaż z koroną i skrzyżowanymi nad nią mieczami. Teraz już możesz udać się na bagna. Pani z Jeziora okaż się Królewska Pieczęcią, potem weź porzucony przez nią akwalung (air tanks) i korzystając zeń, napełnij powietrzem gumową dinghy (rubber dinghy). Popłyń ■ lewo. Po dotarciu do wysepki weź Miecz (sword) z kamienia. Brawo!

Wróć do pałacu i daj miecz księciu za bramą. Dostaniesz odeń w zamian groszek (pea) i dmuchawkę (pea-shooter). Wejdź do zamku i weź cymbałki (cymbals) ze stołka. Teraz udaj się do komnaty Księżniczki i spróbuj obudzić ją na przykład cymbałami. Nic z tego. No to wetknij jej ziarnko gro-



chu... pod materace (mattresses). Bingo!

Księżniczka się budzi i możesz z nią pogadać. Dowiesz się, że wrzaskliwego malucha możesz ukoić lizakiem (lolly). Weź lizak i daj go szczeniowi (baby). Niestety, nie skutkuje. Smark drze się jak poseł, któremu operacyjnie (inaczej się nie da!) usuwają immunitet. Ponownie obudź Księżniczkę i spytaj ją o radę. Oczywiście powie Ci, że trzeba bachora nakarmić mlekiem. No dobra. Wychodząc z pałacu weź leżący przed bramą pałacu (tam gdzie książę ćwiczy zaciekle pchnięcia na kukle wieśniaka) wyrzucony przez berbecia lizak. Udaj się do biura MucSwamplinga i daj lizak małym (Baby Swam-



plings) w kojcu. Dostaniesz od nich butelkę mleczka (milk), które wreszcie ukoi ryki pałacowego głośniczka. Udaj się do sali tronowej, ■ stamtąd do Skarbca, gdzie Simon spodziewa się znaleźć swoje Mucusade.

Niestety, ■ ma ■ tak dobrze. Wejścia do skarbca strzegą, znane Simonowi z pierwszej części gry, Demony, których nie da się niczym przekupić. Są tępe, złośliwe, uparte, do tego mają skłonności homoseksualne, co widać na załączonym obrazku. Gdy Simon spadnie ■ schodów, wróć z powrotem na górę i wylej na pentagram (pentagram) trochę bagiennego koktajlu. I popatrz sobie na efekt. Demony masz z głowy. Ruszaj na bazar, przywiąż trzeci balonik do dwóch pozostawionych tu wcześniej i leć do zamku. Teraz nikt Cię nie zestrzeli, bo Demony rozpaczliwie szamocą się przed wejściem. Stań ■ dywanie (rug). Spadniesz piętro niżej, gdzie już bez trudu znajdziesz swój przedmiot marzeń. Weź Mucusade (mucusade) i wracaj tubą (tube) na górę, potem ■ przez balkon na dół. Niestety, nie unikniesz kilku przykrości. W drodze do Kalipso mianowicie...

**Część druga**
**Statek piratów**

Porwano Cię i ocykasz (dobre słowo, czy nie tak?) się w mrocznej ładowni, skrępowany łańcuchami niczym gospodarka polityką podatkową państwa. Obok Ciebie siedzi jakiś typ, mocno przypominający B. A. Barracusa ■ Drużyny A. Uwolnij się z więzów, korzystając z pomocy magicznej księgi. Następnie weź czaszkę (skull). Okaże się, iż Simon bierze jedynie przepaskę na oko (eye patch). Gdy zechcesz wyjść na pokład, przyczłapie kapitan. Cała scenka na statku roi się od aluzji i aluzyjek do „Wyspy Skarbów" R. L. Stevensona. Kapitan mianowicie postanowił, że nie sprzeda obu więźniów, ale dla zaspokojenia swych sadystycznych zamiłowań powiesi ich ■ rei. Rozmowa kapitana ■ matem jest przezabawna – okazuje się bowiem, że ■ statku brak szubienicy i sali tortur, tradycyjny zaś na pirackich statkach „spacer po desce" też nie bardzo się uda – deska jest złamana i koniec. W dodatku wody wokół statku wcale nie roją się od rekinów, niezbędnych dla nadania spacerowi właściwego dramatyzmu. Nie ten klimat. Pływa wprawdzie wokół statku jeden delfin, ten jednak jest szurnięty i zamiast do brzegu, holuje rozbitków... ■ wody pełne rekinów. Kapitan niezbyt chętnie widzi zasadnicze – jakby nie było – zmiany w swoich planach, godzi się jednak zaczekać, dopóki jeden z majtków nie zbije deski. Potem wiadomo – deska, delfin i wreszcie rekiny. Tymczasem, by Simon nie tracił czasu po próżnicy, obarcza go obowiązkami chłopca okrętowego. Obaj nie wiedzą, co właściwie ma do roboty chłopiec okrętowy, kapitan pozwala więc Simonowi poszwendać się po pokładzie i pogadać z członkami załogi, może oni coś będą wiedzieć. Simon odzyskuje więc swo-



bodę ruchu. Obejrzyj leżący na stole dziennik okrętowy (diary). Znajdziesz w nim pocztówkę (postcard) od poprzedniego kapitana, dowiesz się też, co stało się z Twoim poprzednikiem (Jimem Hawkinsem). Na półce po prawej znajdziesz kilka wypchanych papug (parrots), weź jedną i wyjdź drzwiami po lewej. Pogadaj z piratem (pirate) uczącym się wiązać morskie węzły. Daj mu opaskę na oko, dostaniesz w zamian okulary (shades). Przejdź na dziób okrętu (to ta zaostrzona część statku) – w lewo. Pogadaj z piratem, który zbija deskę. Nie bardzo podoba Ci się wizja spaceru nad falami, gdy więc nadarzy się okazja, popchnij go do wody. Na statku pirackim jest miejsce tylko dla twardzieli! Weź przy okazji deskę (plank) i młotek (hammer).

Powinieneś jakoś dostać się do zamkniętej ■ łańcuch i kłódę ładowni, czujesz bowiem, ■ tam właśnie zamknięto Twoje Mucusade (cokolwiek by... i tak dalej). Nie forsujesz jednak kłódy gołymi łapami. Przejdź na dziób (to ta zaostrzona... no dobra, damy spokój). Otwórz drzwi znajdujące się pod zaprawionym w trupa piratem. Trafisz do loszku, w którym siedzi twardziel (tough looking guy). Pogadaj z nim i spytaj, czy nie ma przy sobie spawarki. Hmmm... B. A. zawsze miał... Twardziel też ma. Brak mu co prawda zapalarki, czy choćby krzesiwa, ale nie masz co narzekać. Bierz spawarkę (welding torch) i zmykaj. Przejdź na rufę (zaokrąglona część okrętu). Otwórz dolne drzwi i wejdź do środka. W tej kajucie znajdziesz krzesiwo (tinder-box), drogę doń blokuje Ci jednak chrapiący w hamaku (hammock) matros. Weź tkwiący w tarczy nóż (knife) i przetnij nim hamak. Majtek zwali się ■ pokład, Ty zaś weź krzesiwo. Wyjdź na śródokręcie. Spróbuj – masz w końcu okulary, spawarkę i krzesiwo – przeciąć łańcuch (chain) blokujący drzwi do ładowni. Niestety, przeszkodzi Ci ■ tym kapitan. Gdy zniknie w drzwiach kajuty, zabij je deską i popraw gwoździami. Teraz przetnij spawarką łańcuch i otwórz




drzwi do ładowni. No, nareszcie masz swoje Mucusade... Co z tego jednak, skoro statek tkwi na morzu. Trzeba by jakoś wrócić do portu. Wejdź na wyżkę rufową i pogadaj ze sternikiem (bosun). Okaże się, iż steruje on statkiem, korzystając z porad nawigacyjnej papugi. Jest to specjalnie przygotowana przez druidów papuga, nieodmiennie wskazująca dziobem północ, ■ którą to papugą sternik konsultuje kurs okrętu. Podmień ją na wypchaną, którą zwędziłeś z kajuty kapitana. Simon zapewni sternika, że to najnowszy model Pentium-papugi, ze specjalnym przyjaznym użytkownikowi BIOS-em i innymi udogodnieniami. Papuga zwisa ■ poprzeczki, wzmocnij ją więc gumą do żucia. Zejdź na pokład i zdrzemnij się, zadowolony, że statek zawraca. Gdy Simon się ocknie, okaże się, że nadal jest na morzu. Co u licha? Pogadaj ze sternikiem (sterowanie statkiem to rzecz nad wyraz prosta – kręci się kołem w lewo i statek płynie w lewo, kręci się w prawo i statek... tak jest, skąd się domyśliliście? Oczywiście, że w prawo). Niewiele brakowało, ■ byłbyś dotarł do celu, ale sternik zorientował się, że coś jest nie tak i odwrócił papugę. Skąd wiedział?

No, pewnie dostał cynk z bocianiego gniazda. Wejdź na maszt korzystając z drabinek linowych (rigging) obok dziobu. Przesłoń otwór teleskopu (telescope) pocztówką z Kalimari, którą kapitan dostał od swego przyjaciela. Jeśli spracowany matros się zbudzi i zajrzy w teleskop, ujrzy inny port niż ten, do którego faktycznie będzie zmierzał statek. I nie ostrzeże sternika. Zejdź na dół i raz jeszcze przesuń Pentium-papugę.

Doskonale. Statek skierował się do stolicy, niestety po drodze dopadła go jakaś wojownicza flotylla i... dudududuuup!

*cdn.*

■ **Patryk Sawicki**

dystrybucja: ?

cena: ?

wymagania:
PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD)

ADVENTURE SOFT '95

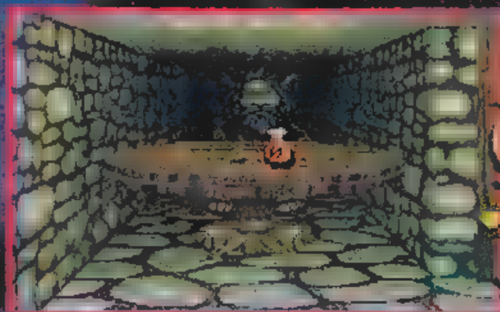
80%

PRZYGODOWA




*Zacznijmy od sklepów. W okienku [redacted] przedmiot, [redacted] ofercie lub [redacted] dawca chętnie od Ciebie [redacted] Na [redacted] cena [redacted] dole skupu. [redacted] przewi- [redacted] jak [redacted] na stół. [redacted] nywana [redacted] konkretna [redacted]*

*Stół po [redacted] skupowanych [redacted]. Niektóre [redacted] cenne dla [redacted] dla Ciebie [redacted] nie. Warto [redacted] na to uwagę.*





*Stół na prawo [redacted] do [redacted]. Kładziesz [redacted] na [redacted] a sprzedawca daje [redacted] możesz [redacted] targować [redacted] niż w [redacted]*

*[redacted] się [redacted] rować [redacted] Cię nieprzyjemne [redacted] bram- [redacted] karzem.*



# DUNG MAST

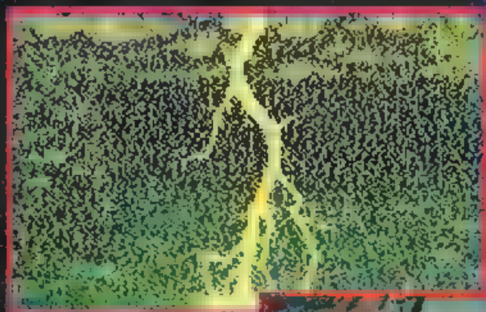


*[redacted] kierunku [redacted]*



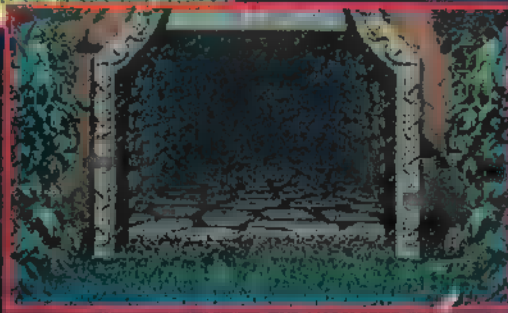
*Za [redacted] spotkasz [redacted] kręty. Warto je [redacted] do [redacted] le- [redacted] ten [redacted] na [redacted]*





*[redacted] zbyt często [redacted]*

*Nie [redacted] wejście [redacted]*



[redacted] Master II" wypuszczon[redacted] oczywiście następcą niezapomnianych [redacted] tału serii gier z FTL („Dungeon Master" oraz „C[redacted] Back"). Swe go czasu te dwie pozycje wyznaczały kanon komputerowych gier RPG, zajmowały czołowe miejsca na listach [redacted] a do [redacted] nowe [redacted] Od [redacted] czasu [redacted] momentu [redacted] się „DM [redacted] sporo [redacted] w [redacted] Wiśle [redacted] Mamy [redacted] oczekiwać [redacted] nieco- [redacted] od razu warto [redacted] ludzie [redacted] głównie zabójczej grafiki [redacted] tego czegoś, co by [redacted] z [redacted] się. Już sam [redacted] że [redacted] można zapuszczać na 386 DX [redacted] MHz każe nam [redacted] ić i nie [redacted] Nowy [redacted] natomiast przeznaczony [redacted] którzy [redacted] gry, [redacted] trzeba [redacted] rażą banalnością fabuły [redacted] II" pozwala osobie grającej nadzwyczaj dobrze utożsamić się z bohaterem, budując [redacted] klimat. Program ten stawia przed graczem przeszkody w postaci [redacted] stworów, z których każdy ma inny sposób bycia i inne stanowi zagrożenie [redacted] to, że [redacted] przerwy [redacted] się inni. [redacted] sobie [redacted] to [redacted] do [redacted] należy przeróżne zagadki, które [redacted] wa- [redacted] postępu w [redacted] Trzeba jednak tu uczciwie [redacted] ten artykuł [redacted] II" [redacted] z [redacted]

[redacted] rzeczywiście prosta [redacted] warto o [redacted] Robię [redacted] acji, p[redacted] z [redacted] Przy tym spełnia ona nadzwyczaj dobrze [redacted] gry.

Wcielamy się w postać [redacted] on jedyną bronią [redacted] istotom [redacted] wać [redacted] w celach [redacted] postać [redacted] wykonywać [redacted] szym skutkiem. [redacted] ma [redacted] Należy ją [redacted] boku [redacted] prędzej zapisać, gdyż [redacted] traci kiedyś swą [redacted] trzeba wykonywać [redacted] Owe [redacted] rzadko [redacted] możemy [redacted] też się [redacted] Niestety [redacted] brutal and full of zasadzkas", więc co konkretniejsze [redacted] materialne [redacted] w [redacted] W[redacted] strukcji. [redacted] wskazówki [redacted] Ja ze [redacted] strony [redacted] postaram się Wam [redacted] pomóc.

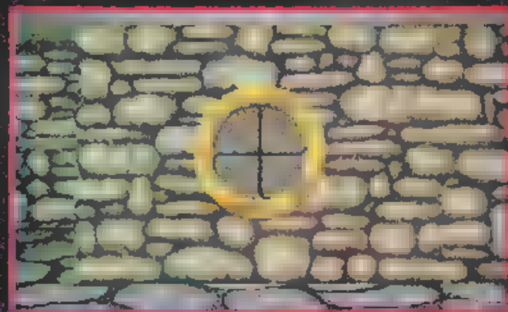
... nazwie, ... ytulne.





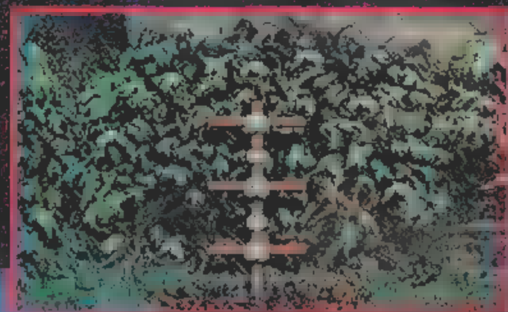
... drzwi, prowadzące ...

... musisz mieć cztery ...

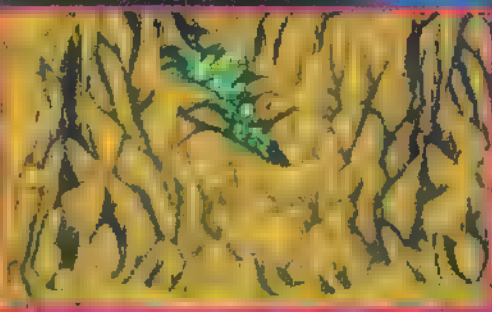




... znajdziesz ...

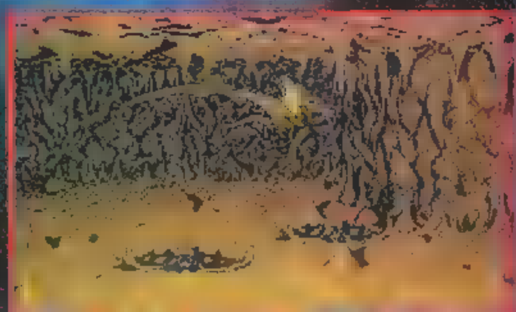


# EON
# ER 2



... musisz znaleźć ...

... czekają ... Ciebie ...



... o wielu stworach. ... karzeł kolekcjonuje ... w dłoniach ... w ...





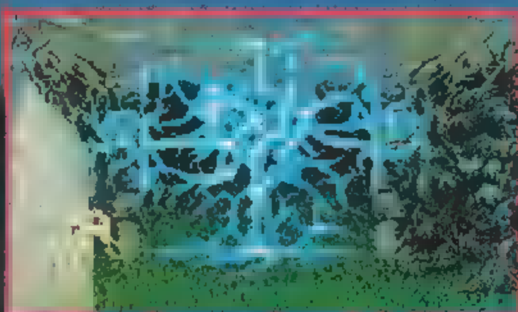
... bestiami są wilki. Gryzą dotkliwie ... człowiek je ... nic ... nich ...

W ... trzecim kluczem ... one niemiłosiernie ...



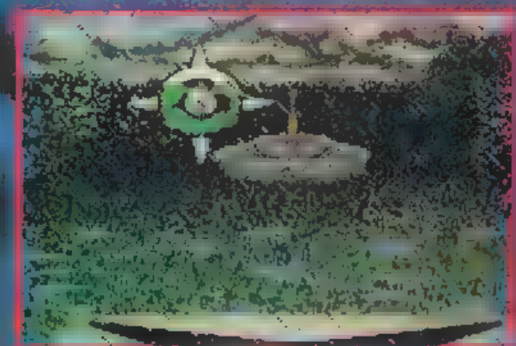
... czeka ... także z ... minionem, ... się ... za ...





... zna ... ZO, może ... startu.

... moc ... do.





[illegible] chaty hali bohaterów i zamknij go tam na [illegible]

[illegible] jest jedyny [illegible] znajdziesz [illegible] Blade.

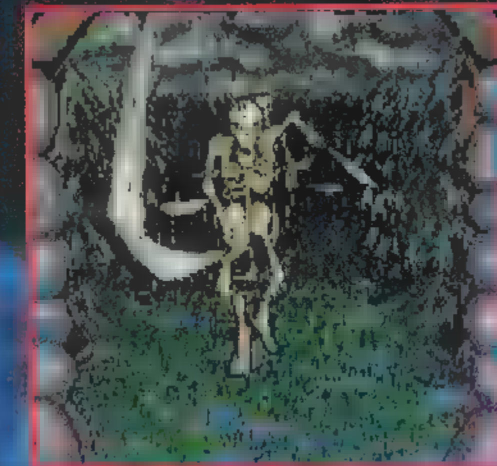




Tam napotkasz [illegible]

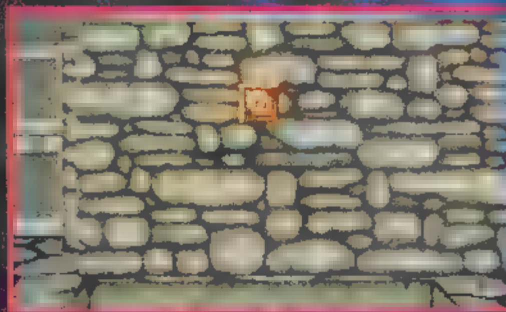






Gdy [illegible] do podziemi, [illegible] upiory, które zwalczysz [illegible] EW.



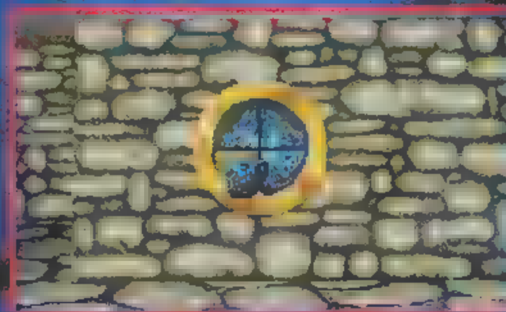


[illegible] musiał otworzyć jedne drzwi, aby wziąć klucz do drugich. [illegible] nich [illegible] przez zapadającą się posadzkę. Wykorzystaj [illegible] mapę, wcześniej [illegible] na [illegible] z [illegible] Wywołaj [illegible] jej [illegible] zwiadowcę. Zauważysz, że na polach, na których stoi, nie zapada się podłoga. [illegible] równocześnie [illegible] na [illegible] dojścia do [illegible]



Za drugimi drzwiami ujrzysz [illegible] na [illegible] czwarty klucz. Aby go dostać musisz [illegible] dowolić krążącego [illegible] ducha [illegible]. Połóż więc na stole datek.

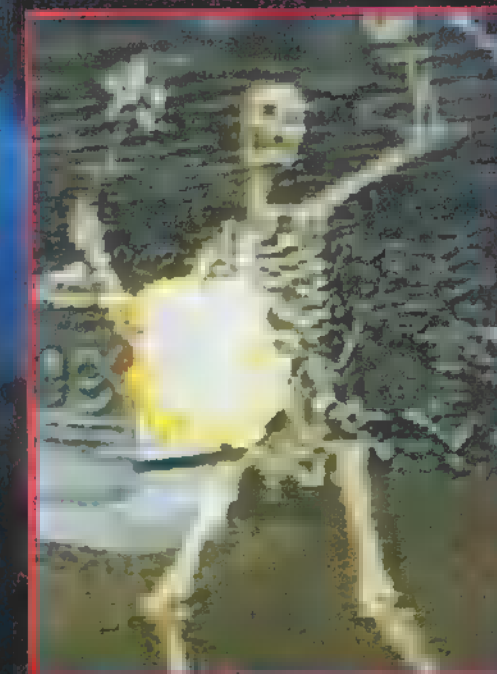




[illegible] miejsce, by wieża stanęła otworem.

To jest [illegible] ciej części [illegible] bluesa to wiedzcie, że opis ten nie oddał nawet połowy atrakcji, na jakie napotka [illegible] otwierając Wieżę [illegible] warto [illegible] gry. Ci z [illegible] to zdecydują, na pewno nie [illegible] tego zrobią, też nie będą odczuwali większego smutku, gdyż nie będą nawet [illegible] co tracą. Wybór należy do was.

Mario





dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cena: **139.00 ,-**

wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

INTERPLAY '95

RPG

91%

# MAGIC CARPET 2

Witajcie [redacted] fantastycznym [redacted] latających dywanów! [redacted] LFROG, [redacted] widać [redacted] rok i oto [redacted] „MAGIC CARPET [redacted] „HIDDEN WORLDS", [redacted] już [redacted] oczekiwaną częścią [redacted] gry. W porównaniu do „NETHERWORLDS", [redacted] taki właśnie [redacted] gra, [redacted] wcześniej [redacted] WORLDS" [redacted] pamiętamy, w dodatkowych [redacted] nie [redacted] żadnej innowacji [redacted] śniegu. Nie bez przycz[redacted] poprzednie [redacted] gry i teraz [redacted] zaznaczam, że „MAGIC CARPET 2" pracuje w [redacted]yższonej rozdzielczości. [redacted] ile metrów opadną szczęki [redacted] bywcali się jedyn[redacted] rzecz to, że zastosowano system LIGHT SOURCING, [redacted] zestawieniu z grafiką SVGA daje naprawdę niesamowity efekt. Jak wiadomo, [redacted] większe wymagania i gra nie [redacted] dziś już [redacted] stare 386, [redacted] minimalna [redacted] 486DX2 – 66 i 8 MB RAM. [redacted] bo inaczej będzie [redacted] jeszcze jeden pakiet z dodatkowy[redacted] już jednak [redacted] pomnia[redacted] „NETHERWORLDS" bije [redacted] głowę pierwszą [redacted] względu [redacted] ale na cały szereg różnych usprawnień [redacted] Może zacznę [redacted] tego, [redacted] (tygrysy [redacted] najbardziej, czyli [redacted] masowej zagłady, jak też można [redacted] nazwać. Fakt, że jest [redacted] dużo więcej niż [redacted] jedynce, [redacted] cieszy [redacted] jak usprawnienie [redacted] używania. Nie trzeba [redacted] bowiem włączać [redacted] rozeznania w sytuacji, [redacted] rać czar za[redacted] cą klawisza [redacted] Takie [redacted] FIREWALL usta[redacted] sca [redacted] a sama zostały wpakowane do [redacted] władanie [redacted] nie jest bardzo [redacted] zmusza [redacted] używania [redacted] czarów, których [redacted] wych) oraz [redacted] sumie daje [redacted] 78 czarów! Jest więc [redacted] wybierać, a zwłaszcza w broni [redacted] FIREBALL-a [redacted] HTNING-a [redacted] (jego rozszerzenia [redacted] WHIRLWIND (trąba powietrzna), [redacted] (trzęsienie ziemi) [redacted] ka[redacted] zobaczcie). [redacted] dzo użyteczne są też dodatkowe [redacted] zamku, który [redacted] na [redacted] razić w [redacted] jeziorami [redacted] na trzecim. [redacted] dalej [redacted] czarach – odkrycie światy „NETHERWORLDS" [redacted] tajemnice sami, jednak [redacted] przed wrogimi wezyrami. [redacted] już nie te same lamusy [redacted] w „MAGIC CARPET" – [redacted] z nich jest [redacted] swój [redacted] sób inteligentny [redacted] asortyment [redacted] o czym zresztą [redacted] się na własnej skórze (nie to, [redacted] pierwszej części, który [redacted] wał raptem trzech [redacted] także [redacted] zmiane. Wiele etapów rozgrywa [redacted] chę połapać. Oprócz standardowego terenu [redacted] latamy również [redacted] ośnieżonymi szczytami czy [redacted] gorącej [redacted] także wachlarz potworów [redacted] inteligencję [redacted] po[redacted] stępnic, które z początku trudno w[redacted] Pojawiły [redacted] natomiast, [redacted] małpy, [redacted] cała masa [redacted] nych robal[redacted] już [redacted] pilno[redacted] wać ze sta[redacted] wianiem za[redacted] mków koło[redacted] ścian, [redacted] każdej [redacted] można usunąć [redacted] ostatnio [redacted] część [redacted] SHIFT+L. [redacted] trzeba [redacted] też tak uważać z czasem. Grając w „MAGIC [redacted] 1", byliśmy nierzadko [redacted] po parę [redacted] godzin, by skończyć etap [redacted] móc wreszcie nagrać stan [redacted] w [redacted] można [redacted] w [redacted] Co jakiś [redacted] akcję gry [redacted] urozmaica[redacted] kilka etapów. Co [redacted] efektów [redacted] to [redacted] guje [redacted] biemy z odpaleniem [redacted] która według mnie jest bardzo monotonna, ale świetnie [redacted] klimat.

Efekty również [redacted] dość wysokim [redacted] zbliżonym [redacted] Nie [redacted] w trybie [redacted] Jak [redacted] to [redacted] z [redacted] szyną, ale z [redacted] ruje „MAGIC C[redacted] przy tak dużej liczbie do[redacted] po prostu [redacted] Jednak gdy [redacted] się jeszcze [redacted] tego w [redacted] VIRTUAL [redacted] to naprawdę [redacted] spi i że od czasu do [redacted] trzeba coś zieść. [redacted] biorąc, [redacted] PET [redacted] świetne, jeśli [redacted] sprzęt, [redacted] można korzystać [redacted] jakie [redacted] W przeciwnym razie – szkoda na kolejny [redacted] nariuszy.

dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: **134.00 ,-**

wymagania:
PC 486 DX2, [redacted] MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

**BULLFROG '95**

**91%**

**PRZYGODOWA**

część 1

# MORTAL

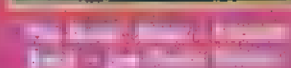




## CYRAX



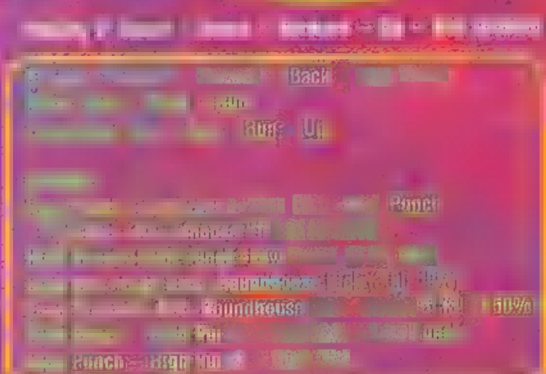




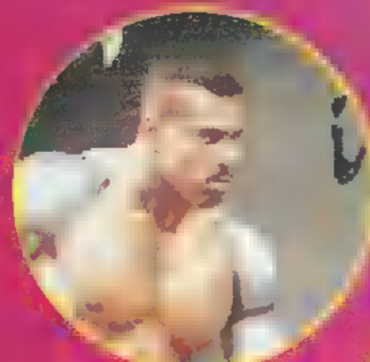
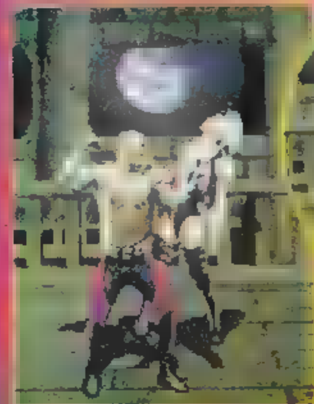






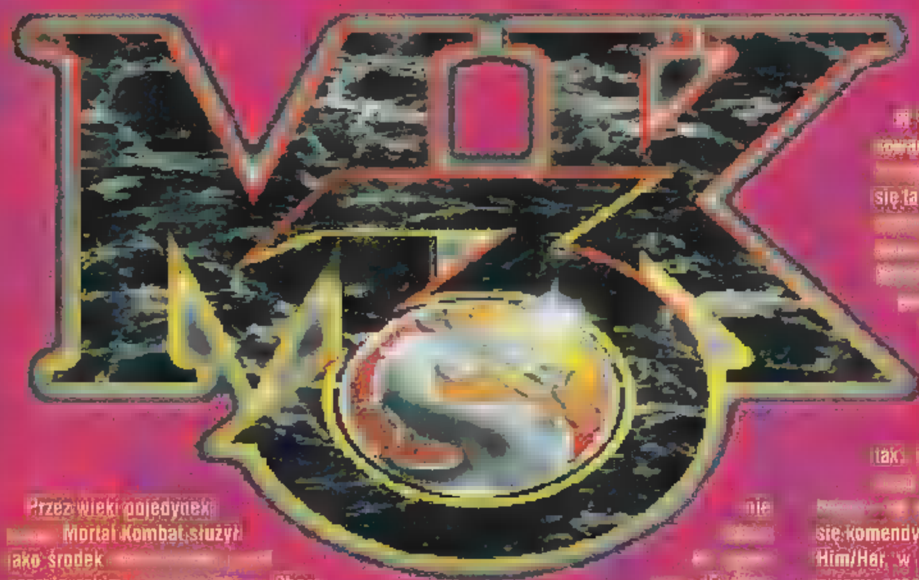
## JAX






# KOMBAT III



## CIOSY SPECJALNE

Przez wieki pojedynek … Mortal Kombat służył jako środek … pozaziemskim … Shao Kahnem. Kahn jednak … ze złości, że … zdobyć … w … Uknuł … więc … rozpoczął się 10 000 lat … mu. Wiedy to Kahn miał … zwana Sindel. Nie … się on jednak je … nadworny cza- … Tsung … że miała … ona … w przyszłości. Sęk w … że pojawić … miała nie w … na … Ziemi. Teraz, gdy Sindel odro- … się, mógł on złapić … to … podobieństwo swojego. Na … pozba- wił on dusz wszelkie … istoty … Ziemi … mógł … Dusze te należały do … ków, biorących … o … można się … część trzecia … Kombat” … w stosunku … Niki się … nie … że … one tak … Zacznijmy …

… dodać … Kahna … nie, które … ostatecznej … w … postacie z „MK2” nie są teraz obecne, ale za … są te … „MK1”. Jax … w za- … uwolnił … przy … W świątku … się … już nie … ze starej … to teraz chodzi on bez maski. Jak … doszło? Ano … Sub-Zero … przerabiać swe żywe … w cybernety- czne … Sub-Zero nie zgodził … na … w … klan … tym … Tym samym skazany … śmierć. Aby … wyrok … im trzy cyborgi …

Teraz sobie gdzieś hasa … grać, chyba że grę „Mortal Kombat 3” uruchomimy …

W tym miejscu chciałbym podzię- kować Adamowi Wojtunikowi, bez … niniejszy tekst nie ukazałby się tak … Mistrz … w „MK2” … ciosów wszystkich … W … elementów. Przeciwnikowi … zać akt łaski … w … rundzie … tak, jedna …

nie … się komendy Finish Him/Her, w następujący sposób … przytrzymujemy … Run … wciskamy … Down … Skutkiem jego … no … wum … Animality … możemy … po … Jeżeli … o wykonywanie kombinacji … czających … czynających się od … jakiegoś … Po pierwsze możemy … jakiś przycisk daleko od przeciwnika … moment jego … szczenia … w tym … podczas jej … jak po zakończeniu. Rozwiązujemy to … podczas … piono-

wego, tak że praktycznie nie ruszamy … a o to chodzi. Kierując … wskazówkami … wszystkie opisane ciosy. Jednak … osiągnąć … mi- strzostwo trzeba je umieć … w … tzw. combos. Tylko … będziecie mieli … szansę … na … tym … w … to jednak … Jednak … się … poziomach … można … baczyć … Bohate- rowie … się dużo … czemu zabawa nabie- … graficznie … ze … scene … animowana … wać … nie … wiatr. Także … w … wywalić … przeciwni- … planszy … tam … wać … Jeżeli chodzi o … muzyki. Ta ostatnia … postaci ścieżki … na … tu … główny cios dla … Wszak wiadomo, że … dupy to jak … że to samo można po- … o … Naj- ważniejszą … cja … „MK3” … chodzi znacznie szybciej od … na tej … maszynie. Poza … nie musimy już … do menu … po … klawisza …





Back Breaker: Block … dywać się w powietrzu)



… 2: Run … Run … Kick (dystans … ekranu)

… Block … Up … ward … Down … Block …





… Low … → …



Ground Smas… Kick …

Babality: Down … Down … Down … Low Kick … Down … Forward … Down … Low Punch

… High … 34%) … Punch … dhouse Kick … Punch … Low Punch … Back … Punch

Friendship: Low … → Low







[illegible]

[illegible] or: Back [illegible]





[illegible] Down [illegible] Back [illegible] Block [illegible]

# KABAL

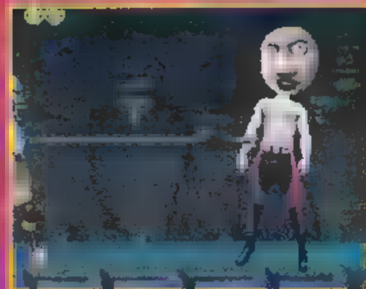


[illegible] Back [illegible] Back [illegible]



Fatality [illegible] Run [illegible] Block [illegible] Punch [illegible]



Friend[illegible] [illegible] Run [illegible]

[illegible] Punch [illegible] ward [illegible] Puść [illegible] Punch [illegible]





[illegible] Run [illegible] Low [illegible] Block [illegible]

[illegible] Razor=Low Kick=Low [illegible] bal [illegible] thi [illegible]



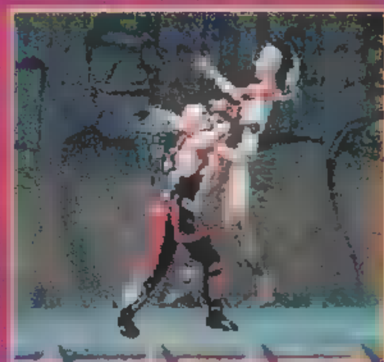
Grab & Bite: [illegible] Low Punch



# KANO




[illegible] Uppercut: [illegible] High [illegible]





[illegible]

Fatality 1: [illegible] Low Punch [illegible] Forward [illegible] Forward [illegible] Punch [illegible]



Knife Throw: [illegible] Back [illegible] High [illegible]





[illegible] Kano [illegible] przeciwnik [illegible] się [illegible]



[illegible] Up

[illegible] Back [illegible] Forward [illegible] Low Punch

[illegible] Kick [illegible]
Kick [illegible]

[illegible] Run [illegible] Run [illegible]

[illegible] Run [illegible] Low Punch [illegible] Run [illegible] Low [illegible]

# KUNG LAO

[illegible] 1: [illegible] Run [illegible] (od [illegible] kolwiek)

[illegible] Forward [illegible] Forward [illegible] Back [illegible]

Ba[illegible]

[illegible] Kick [illegible]

[illegible] 2: [illegible] Block [illegible] Block [illegible]
Kick (dystans [illegible] ciosu 2 [illegible])

Animality: [illegible]
Punch [illegible] Block [illegible]

[illegible] Kick [illegible] Run [illegible] Run [illegible]

[illegible] Up [illegible]

High Punch [illegible] High [illegible]

Air Throw [illegible]

Jump Kick [illegible]

[illegible] Use Kick [illegible]

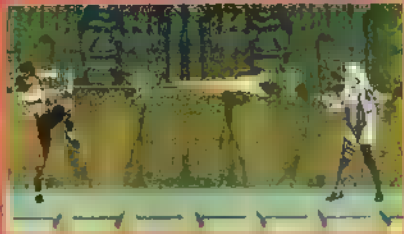
[illegible] Punch [illegible]

Punch [illegible] High [illegible] Air Throw [illegible]

[illegible] Cannonball

[illegible] Forward [illegible] Down [illegible] Low [illegible]





High [illegible]

Low [illegible] Fire: Forward – Forward – Low [illegible]





[illegible]

# LIU KANG



[illegible] Kick: [illegible] – Forward – [illegible] Kick



[illegible] 1: Forward – [illegible] – Down – [illegible] – Low Kick (blisko)






[illegible] Down – Down – Down – [illegible]



[illegible]

Animality: [illegible]



[illegible]

Combos:

[illegible]




Fatality [illegible] Up [illegible] Up [illegible]

# NIGHT WOLF



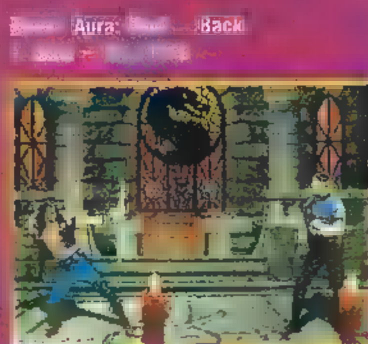


Axe [illegible] – Forward – [illegible]



Shoot [illegible]

[illegible] Aura: [illegible] Back [illegible]





[illegible] 1: Up – Up – [illegible] Block [illegible]



Fatality 2: Back [illegible]

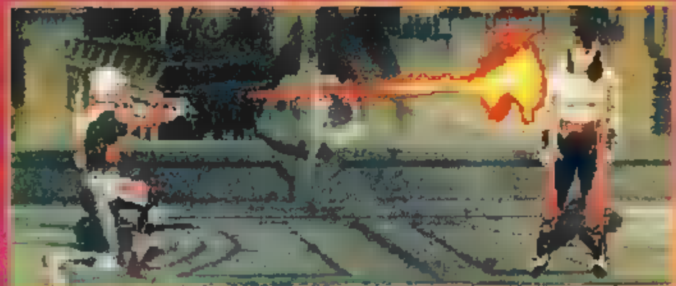


[illegible] Forward – [illegible] – Low [illegible]





[illegible] Punch – Run – [illegible] – Block (zasięg [illegible])

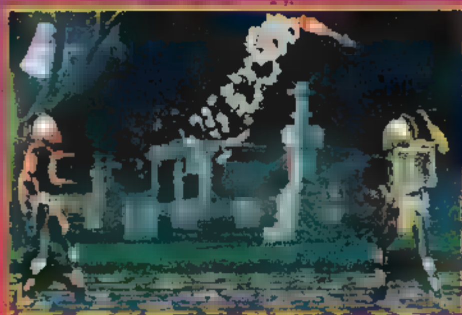


[illegible] 2: Forward – Forward [illegible] (połowa [illegible])



Animality: Forward – Forward – [illegible] (close)

[illegible] – Forward – [illegible] nywany w [illegible]





# SEKTOR

[illegible] Kick [illegible]

High [illegible]

High [illegible]

[illegible] 22%)

Heal [illegible]



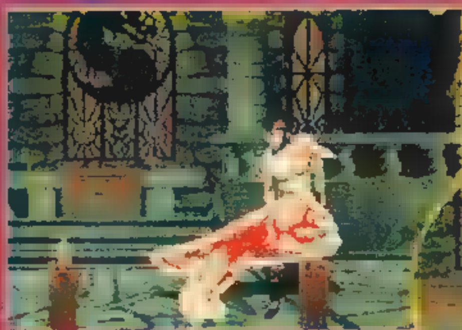
[illegible] Run [illegible] Run – [illegible]







Straight [illegible] Punch





[illegible] Forward – Down [illegible]





[illegible] Run – Run [illegible]



[illegible] Forward – Back – Forward – Back – [illegible] Punch

[illegible] High [illegible] Punch – Axe [illegible] Uppercut – [illegible] Shoulder [illegible] High Punch [illegible] Kick [illegible] High [illegible]



sprzedaż: **MIRAGE** TEL. (0-22) 671 1551

cena: **189.00,-**

wymagania: PC [illegible] SX, [illegible] MB RAM, VGA, SB, GUS, [illegible] (1 CD)

MIDWAY '95

HIJATYKA

95%

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami, było sobie królestwo. Niestety w olbrzymiej jego populacji znalazła się [redacted] na owca. Niby nic szczególnego, tylko [redacted] ten baran był akurat czarniejszy od innych. Posiadając [redacted] magiczne oddał [redacted] usługi ciemnym mocom, by panować [redacted] całym terytorium kraju. Dobry [redacted] książnik (notabene brat złego) zdążył je[redacted] rozdzielić talizman mocy na [redacted] części, co powstrzymało złego Torloka przed osiągnięciem władzy absolutnej przynajmniej [redacted] [redacted] zebrania wszystkich części. Nie wspomniałem jeszcze o jednym. Rodzina królewska została wycięta [redacted] pień. Ty akurat wcielasz się [redacted] potomka zabitych władców, [redacted] to oznacza, że wcześniej czy później czeka Cię śmierć, chyba że złożysz amulet na własną rękę i pokonasz Torloka. Część pierwsza baśni polega na skolekcjonowaniu zaginionych artefaktów.

„The Far Riches" wygląda, jak quasi-film interaktywny. [redacted] sterujesz bezpośrednio ruchami bohatera, lecz decydujesz tylko, jakie czynności ma wykonać. [redacted] z kolei pociąga [redacted] sobą projekcję filmu animowanego. Do stworzenia pozorów bezpośredniego sterowania postacią posłużyły takie tricki, jak branie przedmiotów bezpośrednio [redacted] ekranu lub, w sytuacjach krytycznych, możliwość wykonania odpowiedniej czynności [redacted] ograniczonym czasie. Chociaż projekcja obrazu odbywa się na około [redacted] powierzchni ekranu przy trybie VGA, to rysunki są całkiem wyraźne i czytelne. [redacted] [redacted] tego należy digitalizację mowy i całkiem przyjemną muzykę. Gra [redacted] [redacted] opcje trudności, z tym, że pier[redacted] przeznaczona jest raczej dla dzieci. Druga natomiast jest wymierzona raczej [redacted] wyjadaczy i tu należy obmyślić logiczną taktykę przejścia całej gry, tak aby do końca wystarczyły posiadane trzy życia. Gra może nie jest trudna, w porównaniu z innymi, lecz prócz interaktywności i walorów estetycznych ma jeszcze jedną zaletę – jej akcja jest spójna i logiczna, co zapewnia duże zadowolenie z samodzielnego jej rozgryzienia.

Teraz podam rozwiązanie omawianej przygodówki na trudniejszym poziomie, więc jeżeli nie chcesz sobie zepsuć zabawy, to pora na zaprzestanie lektury tego artykułu.

■ Mario



# KINGDOM

## The Far Reaches



dystrybucja: **CD PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cena: **139.00 ,-**

wymagania:
PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD)

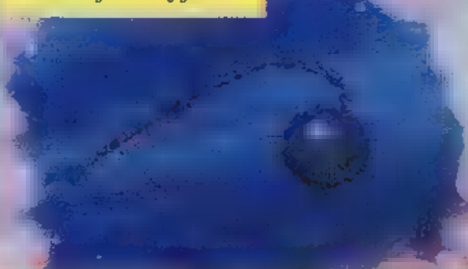
INTERPLAY '95

75% PRZYGODOWA

**KINGDOM jest to nowa seria przygodówek firmy Interplay, [redacted] którą warto się włączyć. Dlaczego? [redacted] tym dowiesz się czytając ten tekst. W każdym razie [redacted] taką nadzieję. Kolejne części będą miały identyczny tytuł główny, [redacted] rozróżniać się będą podtytułem. Pierwsza część nosi kryptonim „The Far Riches".**




Twoim celem jest przywrócenie tronu prawowitej rodzinie panującej w Isgardzie i odzyskanie trzech reliktów:...



...Czarnego Buzdyganu...



...Rogu Myśliwskiego oraz...



...Kuli Mobusa.



Grę rozpoczynasz w posiadłości Dealona. Da Ci on trzy scrole czaru widzenia. Będziesz musiał do niego jeszcze parę razy wracać, by odbierać zaklęcia uwolnienia, rozumienia i przemieszczenia.



P[redacted] otrzymaniu każdego zestawu czarów, będziesz mógł przerzucić się w jedno z trzech miejsc. Pamiętaj, aby nie wybierać Nawiedzanych Wodospadów – gdzie mo[redacted] regenerować siły – zanim nie dostaniesz się na ich teren piechotą.

Dostań się na przedmieścia miasta i użyj czaru widzenia na...





...ślepym żebraku. Ten odzyska wzrok i powie Ci, że według miejscowych zwyczajów, człowiek czyniący taki uczynek dostaje dostęp do Nawiedzanych Wodospadów, do których wstąp przez Guild Hall.




Stamtąd udaj się do Treefolk Forest, gdzie otrzymasz od Elfów ich laskę z prośbą o przekazanie tego przedmiotu wróżom(?!).



Idź więc do Kręgu Wróżów i po raz kolejny użyj czaru widzenia, który unaoczni Ci niewidzialne ludki.

Przekaż im laskę...





...a oni ukażą Ci drogę do Zamku z Kryształu.




Załóżmy, że odebrałeś już czary rozumienia i uwolnienia. Pójdź więc do Marsh Wastes i użyj czaru widzenia. W ten sposób rozwiejesz mgłę i ujrzysz drogę do Jlles. Teraz podnieś z ziemi...

...Zimny Ogień, który jest przydatną bronią.

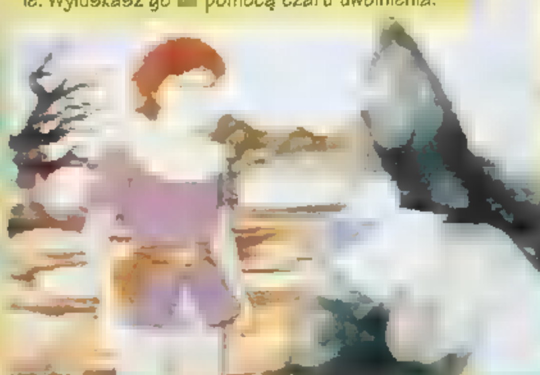


Udaj się następnie ścieżką, wcześniej przez Ciebie odkrytą, do obozu Ludzi Pustyni.

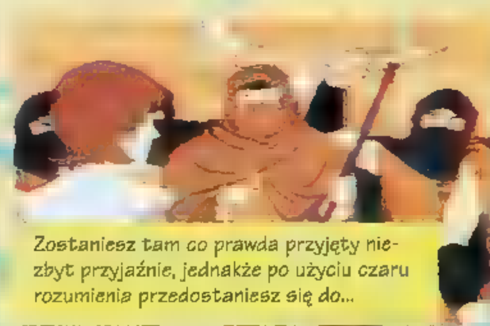


Rzut beretem będzie dzielił Cię od Barren Rocks, więc nie omieszkaj tam wdepnąć. Od duchów uwolnisz się za pomocą „zimnych ogni". Następnie podejdź do głazu i odczytaj znajdujące się nań runy za pomocą czaru rozumienia. Teraz skręć w lewą ścieżkę...

...a ujrzysz Kryształ Kaldaru uwięziony w skale. Wyłuskasz go ■ pomocą czaru uwolnienia.







Zostaniesz tam co prawda przyjęty niezbyt przyjaźnie, jednakże po użyciu czaru rozumienia przedostaniesz się do...

...środka „campingu", gdzie zauważysz starca, od którego weź Pieczęć Onyxu.






Wróć się teraz do Kręgu Wróżów, skąd obierz kurs na Kryształowy Zamek.



Kryształowe Tygrysy załatw Kryształem Kaldaru i wejdź przez drzwi ■ komnaty.




Wewnątrz znajdziesz się w sali z widoczną książką ■ oddali. Zajrzyj do niej, a obejrzysz preview „Stonekeepa". Po lekturze, otwórz pieczęcią zamknięte drzwi.



Przez otwarte wrota dojdziesz do sali, w której znajdziesz pierwszy relikt – Czarny Buzdygan.



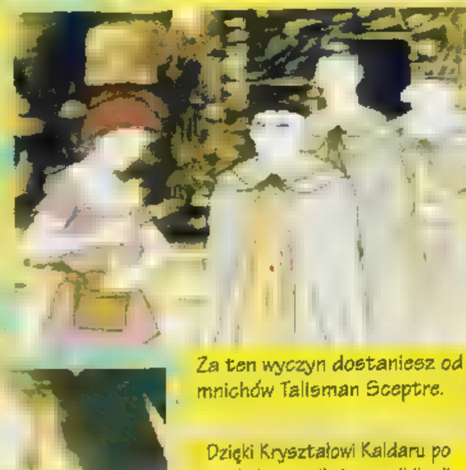
Teraz udaj się na pustynię, a stamtąd do Temple of Cindra. Na miejscu wejdź w lewe drzwi...



...■ spotkasz Torloka, który będzie próbował Cię uziemić. Odeprzyj jego atak Czarnym Buzdyganem, ■ zapewniam Cię, że...



...wyjdzie to Torlokowi bokiem.



Za ten wyczyn dostaniesz od mnichów Talisman Sceptre.

Dzięki Kryształowi Kaldaru po raz kolejny unikniesz anihilacji.

Udaj się teraz do Pustynnej Oazy. Po drodze spotkasz sługę Torloka, który...



...przywoła trzy żywioły, by Cię powstrzymać.

W oazie spotkasz amazonki. Pokaż im Talisman Sceptre, ■ zaoferują Ci Rozszerzony Łuk, który oczywiście weźmiesz.





Idź teraz ■■ zachodnie wybrzeże. Zostaniesz tam co prawda napadnięty przez morskiego stwora...

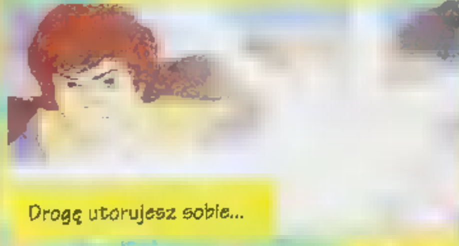


...ale poradzisz sobie z nim dzięki...



...otrzymanemu łukowi.

Skieruj się teraz do Black Keep i wejdź do zamku.



Drogę utorujesz sobie...



...kryształem.




Wejdź do środka, weź Blood Sword, ■ następnie wyjdź drogą, którą przyszedłeś.

Udaj się teraz do Hedge Maze. Na samym początku zwiedzania posłuż się Rozszerzonym Łukiem.



Dzięki temu powstanie złota ścieżka, którą dojdziesz do środka labiryntu, skąd weźmiesz...



...Kulę Mobusa.

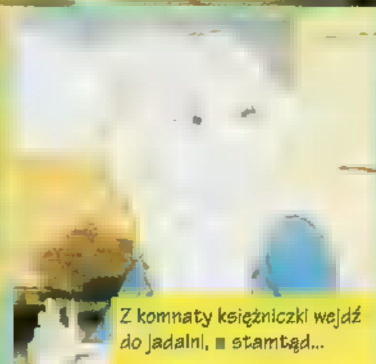




Udaj się teraz do Valley of the Argent Kings, gdzie za pomocą Kuli Mobusa zdobędziesz Pentacle Coins.

Teraz udaj się do Pałacu DrakesBlooda.





Z komnaty księżniczki wejdź do jadalni, ■ stamtąd...

...udaj się do sali tronowej, gdzie ujrzysz samego uzurpatora. By uratować życie daj mu wszystkie monety.



Wtedy hegemon wskaże Ci wyjście ■ tyły zamku.

Tam, używając „Zakrwawionego Miecza", zetnij ■ wheat. Teraz w znany sobie sposób, zdobądź ■ jeszcze Pentacle Coins, a następnie teleportuj się do Pustynnej Oazy, skąd weź drugi egzemplarz łuku.

Tak zaopatrzony możesz spokojnie dać strażnikowi stojącemu na hills above desert – silver wheat, a on...



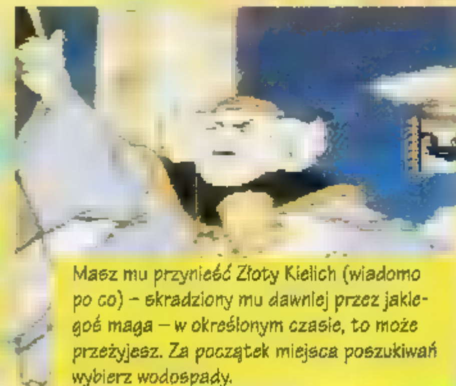
...przepuści Cię do Skylorda.



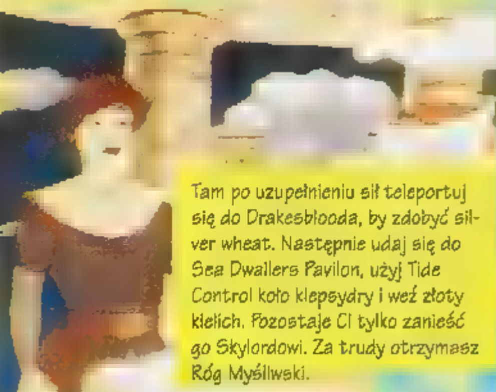




Władca przestworzy będzie trochę nie ■ sosie i da Ci ultimatum.



Masz mu przynieść Złoty Kielich (wiadomo po co) – skradziony mu dawniej przez jakiegoś maga – w określonym czasie, to może przeżyjesz. Za początek miejsca poszukiwań wybierz wodospady.



Tam po uzupełnieniu sił teleportuj się do Drakesblooda, by zdobyć silver wheat. Następnie udaj się do Sea Dwellers Pavilon, użyj Tide Control koło klepsydry i weź złoty kielich. Pozostaje Ci tylko zanieść go Skylordowi. Za trudy otrzymasz Róg Myśliwski.

Teleportuj się do Valley of the Argent Kings.





Znów odwiedź Black Keep, opędzając się rogiem.





Wejdź teraz przez wcześniej zamknięte drzwi do środka. Tam będą lewitowały tajemnicze runy. Weź je ■ pomocą czaru rozumienia, a będziesz miał literę prawa w legardzie za sobą.



Pokaż runy Drakesbloodowi, ■ następnie...

...dobij go...







...mieczem.



# TIPS & TRICKS

**SIMANT**
Jeśli spada Ci poziom zdrowia, wybierz inną mrówkę i powróć do pierwszej, a znów będziesz miał maksymalny jego poziom.
■ **Wist**

**[redacted] 2 (PC)**
Jeśli wystartujesz grę pisząc SF2 /UPDOWNMOVE, ekran będzie poruszać się w pionie (nie tylko w poziomie), więc nie będziesz znikał poza ekranem przy skokach. Start gry SF2 /VESA105 spowoduje użycie trybu SVGA na kartach realizujących standard VESA (tj. 1024x768x256 kolorów – tryb 105).
■ **Wist**

**TFX (PC)**
Możesz pominąć misje treningowe, jeśli w ekranie „przedstawiania się" naciśniesz [CTRL] + [ENTER]. Jeśli przytrzymasz prawy klawisz [SHIFT] i wstukasz PLOP będziesz nietykalny, a po rozbiciu się – przeniesiesz się do następnej misji.
■ **Wist**

**TITUS THE FOX (PC)**
Po wystartowaniu gry poleceniem TITF TRN uzyskasz nieskończoną ilość żyć. Możesz także uruchomić grę pisząc TITF COD, co pozwoli Ci na przeskakiwanie między poziomami po wstukaniu jednego z kodów (zależnie od wersji gry, nie wszystkie kody będą działać):



| | |
|---|---|
| 2625 | 8455 |
| 2974 | 4916 |
| 1933 | 0738 |
| 2237 | 5648 |
| 6390 | 8612 |
| 4187 | 1350 |
| 9813 | 5052 |
| 3360 | 2045 |

■ **Wist**

**FOOTBALL GLORY (Amiga)**
Jeżeli w trakcie meczu twój wynik jest korzystny, a boisz się, że go możesz stracić, wciśnij klawisz ESC – mecz skończy się przed czasem.
■ **Helios alias Koyot**

**[redacted] USA (Amiga)**
Jeżeli leci w Ciebie rakieta, nakieruj kursor i naciśnij LMB na migającej ikonie. Rakieta nie trafi Cię.
■ **Helios alias Koyot**

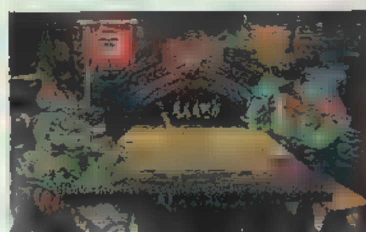
**[redacted] IT (PC)**
Kody dla Slade:
2. MRKYMCY
3. HNSFJLD
4. DMDWYDZ
6. TRYBRNM
7. BRNMCMN
8. JSPHKSC
9. PHLSRGR – ostateczne starcie!
■ **Daniel Stryc**

**MAGIC CARPET (PC)**
1. Wciśnij „I"
2. Wpisz RATTY
3. Wciśnij ENTER
Od tej chwili działają klawisze:
ALT-F1 – wszystkie czary
ALT-F2 – więcej mana
ALT-F6 – leczenie
ALT-F7 – zabicie wszystkich potworów
SHIFT-C – następny level
Aby rozpocząć grę od dowolnego levelu, uruchom ją poprzez: CARPET – LEVEL X., gdzie X od 0 do 50.
■ **Daniel Stryc**

**RISE OF THE TRIAD (PC)**
DIPSTICK – włącza cheat mode
CHOJIN – extra god mode
BOING – elasto mode
GOARCH – następny level
GOTO – zmiana levelu
GOOBERS – restart epizodu
REEW – restart poziomu
WHACK – strata 10% zdrowia
PANIC – strata broni
86ME – śmierć
LONDON – mgła, wł./wył.
RIDE – widok z pocisku
WHERE – gdzie jestem?
MAESTRO – juke box (wybór muzyki)
CARTIER – pełna mapa
■ **Daniel Stryc**

**COLONIZATION (PC)**
Gdybyś chciał grać wszystkimi czterema nacjami naraz, to na ekranie wyboru kraju wybierz obszar leżący poniżej Hiszpanii (Spain). Od tej pory będzie on nosił nazwę Spring.
By uaktywnić Cheat Menu, wczytaj plik MENU.TXT do edytora tekstowego, znajdź fragment zaczynający się od @CUP. Tenże fragment umieść w buforze edytora (Copy) i umieść (Paste) poniżej sekcji zaczynającej się od @PEDIA. Poprzedni fragment (ten pod @CUP) po prostu usuń (Cut). Po ponownym uruchomieniu gry ukaże się Colonizopedia menu, będące upragnionym Cheat Menu.

**RAPTOR (PC)**
Przed uruchomieniem gry wpisz w DOS linię: SET S__HOST=CASTLE. Po



wczytaniu gry pojawi się napis „GOD mode enabled", a Ty staniesz się właścicielem niezniszczalnego pojazdu, góry forsy i wszystkich dostępnych rodzajów broni. Nie działa w wersji shareware.

**MASTER [redacted] ORION (PC)**
Na ekranie wyboru planety przytrzymaj klawisz Alt i wstukaj [m o o]. Taki trik wzbogaci Cię o 100 kredytów.

**WARCRAFT (PC)**
Podczas gry przytrzymaj klawisz Enter i wpisz:
POT OF GOLD – dodaje 10.000 jednostek złota
EYE OF NEWT - wszystkie dostępne czary
SALLY SHEARS – wyświetla całą mapę
HURRY UP GUYS – daje niezłego kopa wszystkim budowniczym
THERE CAN BE ONLY ONE – niezniszczalność oddziałów

**DESERT STRIKE CD (PC)**
Kody:
Level 2 Scud Buster CCMHYMMMB
Level 3 Embassy City CCNY*MMM7
Level 4 Nuclear Storm CVB9RNMMQ
Level 5 Super Gun CCV-BBMMS

**RISE OF THE ROBOTS (PC)**
Tajny cios Supervisora: dół, lewo, góra, prawo+dół, dół, prawo, góra, lewo.

**JAMMIT BASKETBALL (PC)**
Kody dla zawodników:

| SLADE: | CHILL: | ROXY: |
|---|---|---|
| MRKYMCY | TZMYNYN | DKRBNSN |
| HNSFJLD | THMSLNS | STPKRNR |
| DWGTSTN | DNWYGLL | SSNHYDN |
| DMDWYDZ | DLMRVNN | JNFRBCN |
| TRYBRNM | MRNLYNG | LRNCHLS |
| BRNMCMN | MKGLSCK | PLWRHDS |
| JSPHKSC | THMSCSY | STWSPKN |
| PHLSRGR | JRBRGHT | BBSKNNR |

**ONE MUST FALL (PC)**
Aby dostać 14,000,000,000 kasy, wystartuj grę, zgraj stan i wyjdź do DOS. W powstałym pliku (rozszerzenie .CHR) zamień 28, 29 i 2A na 01.

**BAD BLOOD (PC)**
Zgraj stan gry, wgraj zasevowany plik do Norton Editora, przejdź do offset 26C i wpisz FF. Dostaniesz 255 świeżutkich serduszek.

**DESCENT (PC)**
Przejdź pierwszy poziom, zgraj stan gry i pogrzeb w pliku pilota (rozszerzenie .PLR)

| położenie | jest | zamień na |
|---|---|---|
| 50 | -- | FF |
| 54 | -- | FF |
| 56 | -- | FF |
| 57 | -- | 03 |
| 58 | -- | 03 |
| 5C | -- | 07 |
| 5D | -- | 07 |
| 60 | -- | FF |
| 61 | -- | FF |
| 68 | -- | FF |
| 6A | – | FF |
| 6C | -- | FF |
| 72 | -- | FF |
| 73 | -- | FF |
| 76 | -- | FF |
| 77 | -- | FF |

Oto nagroda:
osłony – 255
energia lasera – 255
typ lasera – 4
pociski – 255
bomby – 255
działo vulcan – tak
amunicja do działa vulcan – nieograniczona
punkty – 65535
liczba żyć – 255

Zwróć uwagę na pozycję 58 w pliku pilota. Możesz wstawić tam:

08 – podwójne pociski concussion
0B – podwójne działo vulcan
0F – podwójne pociski homing
11 – podwójne pociski super

**SAND STORM (PC)**
Wpisując z DOS poniższe komendy, możemy przenieść się do dalszych poziomów gry:
SAND PODBAY – misja 05
SAND KIRKUK – misja 10
SAND TOMAHAWK – misja 15

Możemy też pogrzebać w save'ie. W tym celu zapisz stan gry wciskając F2 na ekranie odprawy. Po rozpoczęciu następnej misji wciśnij ESC i następnie Y, by wyjść do DOS. Teraz wczytaj hex-editor (np. Norton Disk Editor) i załaduj plik SAND.SAV z katalogu głównego gry. Skupimy się [redacted] offsetach 4 i 7, obie te wartości trzeba będzie zmienić na:

| wartość | misja | wartość | misja |
|---|---|---|---|
| 01 | 1 | 0B | 11 |



| | | | |
|---|---|---|---|
| 02 | 2 | 0C | 12 |
| 03 | 3 | 0D | 13 |
| 04 | 4 | 0E | 14 |
| 05 | 5 | 0F | 15 |
| 06 | [redacted] | 10 | 16 |
| 07 | 7 | 11 | 17 |
| 08 | 8 | 12 | 18 |
| 09 | 9 | 13 | 19 |
| 0A | 10 | 14 | 20 |

Przykład: jeśli chcesz zacząć od misji nr 16, powinieneś do offsetu 4 i 7 wstukać wartość 10. Zapisz zmiany i wystartuj grę. Z głównego menu wybierz Load Game.

**SOLAR WINDS (PC)**
Najpierw zgraj aktualny stan gry (F1, potem save-game), nazwę wpisz w oknie na samej górze. Teraz wyskocz do DOS, załaduj hex-editor i zarzuć [redacted] warsztat plik HSAV01.DAT z głównego katalogu gry. Możesz zwiększyć efektywność broni przechodząc do offsetu 34CA i zmieniając 16 kolejnych bajtów na 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 oraz do offsetu 34EE, gdzie również powinieneś zmienić kolejnych 16 bajtów na FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00. Podobny manewr można przeprowadzić z osłonami. W tym celu zmień 12 kolejnych bajtów spod offsetu 3506 na 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00. Dostaniesz 7 różnych osłon z energią na full.

**AQUANOID (PC)**
Gierka miejscami jest dość trudna, dlatego dziś tylko dwa kody:
Poziom 10 – Certificate
Poziom 20 – Gypsum

**WACKY WHEELS (PC)**
Za pomocą hex-editora zmieniamy wartości w pliku WACKY.CFG. Oto offsety, a [redacted] tam wpisać, zdecydujcie sami:
872H – liczba okrążeń
876H – poziom trudności (1 = amator, 2 = pro, 3 = wyjadacz)
882H – Twoje punkty
886H – punkty przeciwnika
957H – moc Twego silnika (1 = 12HP, 2 = 6HP)
Aby dostać broń Ice Cube (unieruchamia przeciwnika na czas nawet do 10 sekund), wystartuj grę i przytrzymaj fire przez jakieś 8 sekund. Proste!
■ SANDEY

**ALIEN VS PREDATOR (JAGUAR)**
Na ekranie tytułowym walnij w SELECT i przejdź do „configuration". Teraz wciśnij START. Gdy dotrzesz do „option menu", chwytaj jak najszybciej drugiego joypada i wciśnij razem: X, A, góra-lewo, góra-prawo. Trzymając wszystko, wciśnij START – pojawi się ekran wyboru dostępnych poziomów.

**BLAZING SKIES (SNES)**
By podbić możliwości Marcei Leblanc na maxa, wybierz „continue game", a następnie przejdź do „end".

**DINO DUDES (JAGUAR)**
By zatrzymać czas, wpisz TIME STANDS jako password. **Wciśnij OK, usłyszysz odgłos grzmotu.** Teraz wciśnij AC i wpisz STILL FOREVER. Po ponownym wciśnięciu OK czas nie śmie już więcej ruszyć. Dla nieskończonych żyć powtórz powyższą operację, z tym, że za pierwszym razem wpisz ONCE DEAD, a za drugim TWICE BORN.

**METAL MARINES (SNES)**
Kody do poziomów:
PNTM, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.

**SKY BLAZER (SNES)**
Niedługo po rozpoczęciu gry natrafisz na bonus w postaci 1-UP po lewej stronie ekranu. Weź go i przejdź dalej. Wróć z powrotem... i 1-UP pojawił się znów! Wiesz już chyba, co robić dalej, hę?!

**[redacted] PUTTY (SNES)**
Aby uzyskać nieskończone życia, wystartuj grę na jakimkolwiek poziomie i wybierz pause. Weź do ręki joypad 1 i depnij: prawo-góra, A, góra-lewo, góra-lewo, Y. Działa!

**SUPER SWOV (SNES)**
Aby przeskoczyć do danego poziomu, zatrzymaj grę (pause) i depnij:
(R – prawo, L – lewo).
poziom 1 – RLRRLLRLRRLL
poziom 2 – RLRRLLRRRLRR
poziom 3 – LRLLRRLLLLRRRL
poziom 4 – RRRLLLRRLLRLRL
poziom 5 – RLRLLLRRLLRLRLL
poziom 6 – LLLLLRLLLLLLLLR

**THE HORDE (3DO)**
Jeśli chciałbyś obejrzeć wszystkie sekwencje wideo, spauzuj grę i depnij: prawo, A, lewo, lewo, A, góra, A i odpauzuj.

**TOTAL CARNAGE (SNES)**
Na początek musisz postarać się o zajęcie 5 miejsca na liście hi-score. Wpisz się jako YAWDIM. Depnięcie [redacted] prawo da Ci dostęp do całkiem ciekawego ekranu... Pomogą ci Y, B, X i A. No i co Ty na to?

**VIRTUAL SOCCER (SNES)**
Uaktywnienie opcji Multi-Player: depnij [redacted] głównym menu – lewo x 6, prawo, lewo [redacted] 15, prawo, lewo [redacted] 21, prawo, lewo x 18, prawo.

**X-KALIBER 2097 (SNES)**
Chcesz dostać się do dowolnego poziomu? Nie ma sprawy. Na ekranie tytułowym walnij: prawo, prawo, lewo, lewo, góra, dół, lewo, dół, dół, lewo, dół, dół, dół. Muzyczka zagra od początku, co oznacza, że czary zadziałały. Teraz wciśnij Y, przejdź do „New Game" i znów depnij na Y.
■ SANDEY






# U NAS CD ZA DARMO!

Wszystkich prenumeratorów naszego miesięcznika „GRY KOMPUTEROWE" informujemy, że wraz z zakończeniem wysyłki prenumeraty nr. 12/95 zakończyliśmy akcję rozsyłania pierwszej darmowej płytki CD. Już niebawem rozpoczniemy wysyłkę drugiej, ale [redacted] tym za chwilę.

Pierwsza płytka to bogactwo (kilkadziesiąt) krótkich gierek shareware, a są wśród nich prawdziwe perełki. Oto lista najciekawszych z nich:
**RAPTOR**
**RISE OF THE TRIAD**
**HERETIC**
**OXYD**
**SANGO FIGHTER**
[redacted]
**ALIEN CARNAGE**
**ASTROFIRE**
**BATTLESTAR**
**FLYING TIGERS**
**HOCUS POCUS**
**JAZZ JACKRABBIT**
i wiele innych




UWAGA! UWAGA! ŚWIĄTECZNA NIESPODZIANKA DLA PRENUMERATORÓW MIESIĘCZNIKA GRY KOMPUTEROWE.

**KRĄŻEK CD ZA [redacted]**

Z prawdziwą przyjemnością możemy zapowiedzieć, że jeszcze przed Gwiazdką '95 nasza redakcja będzie dysponowała krążkiem CD przygotowanym wspólnym wysiłkiem GIER KOMPUTEROWYCH i największych polskich dystrybutorów gier: IPS COMPUTER GROUP, DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, MIRAGE SOFTWARE, MARKSOFT.

Płytka po brzegi wypełniona jest atrakcyjnymi grami [redacted] PC [redacted] wersjach demonstracyjnych. Znajdują się tutaj najlepsze gry jakie w ostatnim czasie trafiły na rynek oraz zwiastuny najnowszych światowych hitów. Oto niektóre z nich:



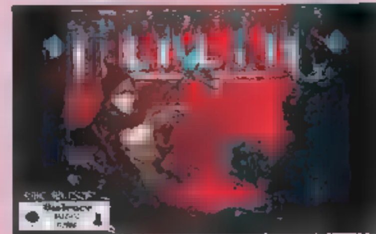

**[redacted] NEED FOR SPEED**
**FADE [redacted] BLACK**
**CYBERMAGE**
**DEADALUS ENCOUNTER**
**RAVEN PROJECT**
**SILENT HUNTER**
**SU-27 FLANKER**
i wiele, wiele innych

ZOSTAŃ PRENUMERATOREM GIER KOMPUTEROWYCH, A PŁYTKĘ Z TYMI GRAMI OTRZYMASZ ZA DARMO!

Roczna prenumerata „Gier Komputerowych" wynosi 12 x 2,20 = 26,40 zł.

Należność prosimy przesyłać na adres redakcji:
**GRY [redacted]**
04-202 Warszawa, [redacted]. Marsa 6
wypełniając standardowy blankiet na przekaz pieniężny dostępny na poczcie. Na odwrocie prosimy podać, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata.

Uwaga! Płytkę CD otrzymają jedynie prenumeratorzy zamawiający roczną prenumeratę „Gier Komputerowych" oraz wszyscy, którzy aktualnie prenumerują nasze pismo.



# Wielki Konkurs Świąteczny

Od niepamiętnych czasów, koniec roku, [redacted] co za tym idzie wspaniałe Święta Bożego Narodzenia, kojarzą się z prezentami, niespodziankami i uśmiechem. Także nasza redakcja wraz [redacted] przodującymi firmami zajmującymi się dystrybucją gier komputerowych postanowiła zaakcentować tegoroczną Gwiazdkę ogłaszając Wielki Konkurs Świąteczny.

Do wygrania jest mnóstwo wspaniałych gier komputerowych, które z grubsza trzeba podzielić na [redacted] kategorie: 1. Amiga, [redacted]. PC HD, 3. PC CD.

Zadanie konkursowe powinno być proste dla każdego prawdziwego wyjadacza. Wystarczy bowiem odgadnąć tytuły gier z których ilustracje zamieszczono poniżej. Pierwsze litery poszczególnych tytułów ustawione [redacted] kolejności w jakiej ponumerowano obrazki, tj. od 1 do 11, utworzą hasło. Teraz należy to hasło napisać na karcie pocztowej, podać swój adres zamieszkania i wymienić jedną z trzech kategorii gier (typ komputera — patrz wyżej) do której ma należeć ewentualna wygrana.

Na karty [redacted] prawidłowymi rozwiązaniami konkursu czekamy do 30 grudnia 1995, a należy je nadsyłać na adres:

**C.G.S.**
**04–202 [redacted]**
**ul. Marsa [redacted]**

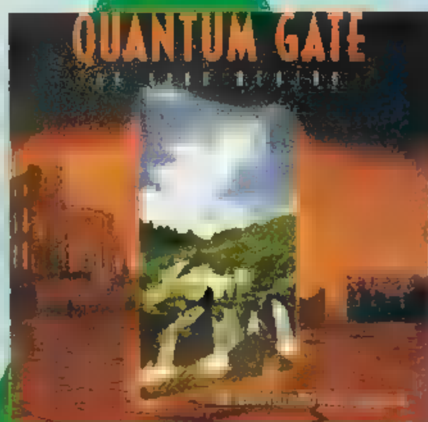


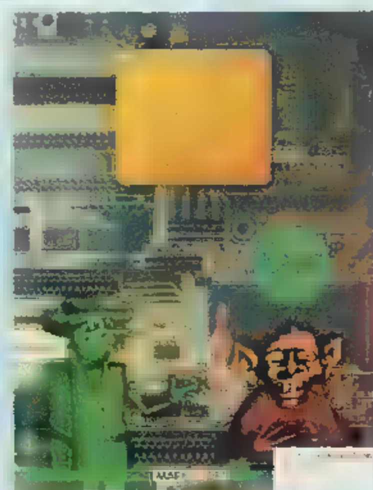
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

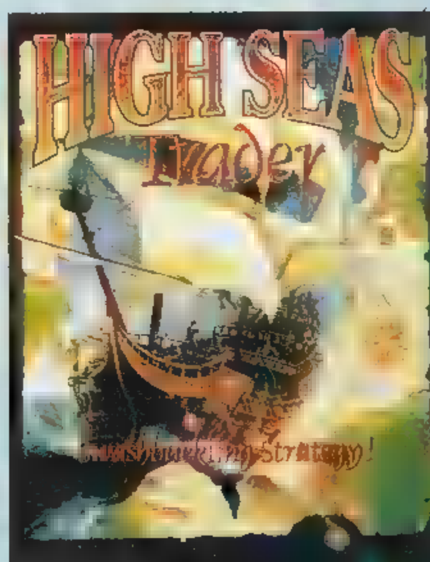
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | |

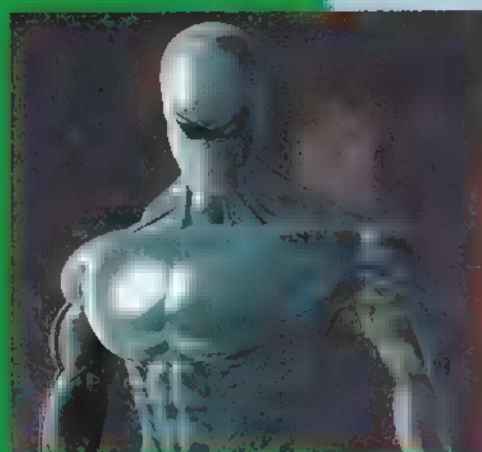
# teczny z Nagrodami










**MARKSOFT**
[redacted] POLSKA'95 (Amiga)
HAROLD'S MISSION (PC)
NOVA PAINT (DELUXE PAINT) (Amiga)
[redacted] (Amiga)
FRONT LINES (PC)
HIGH SEAS TRADER (PC)

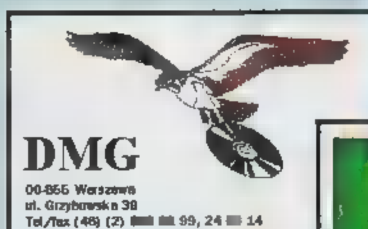
**IPS/LICOMP**
COMMAND [redacted] CONQUER
THE NEED FOR SPEED
FIRST [redacted]
[redacted]
wszystkie gry [redacted] formacie PC CD-ROM

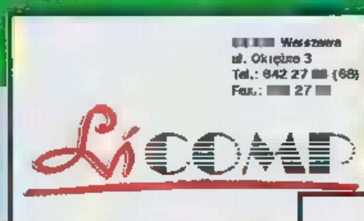
**MIRAGE**
EPIC (PC)
ESPANA THE GAMES (Amiga)
PINKIE (Amiga)
SKELETON KREW (Amiga)
PACK 3: THUNDERHAWK, HEIMDALL,
CURSE OF [redacted]
[redacted] 2 (PC)
HEIMDALL 2 (Amiga)
LOW BLOW (PC)
JAGUAR XJ220 (Amiga)
SABRE [redacted] (PC)
TRAPS'n'TREASURES (Amiga)

[redacted]
CHAOS ENGINE (PC) - [redacted] szt.
BREET HULL HOCKEY '95 (PC) - 2 szt.
BITMAP COMPILATION (PC): CADAVER,
XENON 2, SPEEDBALL 2, [redacted]
POCKETS, GODS - 2 szt.
[redacted] (PC) - 2 szt.
PRIMAL RAGE (PC) - 2 szt.
wszystkie gry [redacted] formacie PC CD-ROM

**DIGITAL MULTIMEDIA GROUP**
DARKSEED (PC)
THE JOURNEYMAN PROJECT (PC)
CYBERRACE (PC)
LUNICUS (PC)
GUNSHIP 2000 (PC)
MICROCOSM (PC)
[redacted] CASTER (PC)
POLICE QUEST 4 (PC)
RISE OF THE ROBOT (PC)
[redacted] OF Dr.RADIAKI (PC)
gry [redacted] formacie PC CD-ROM

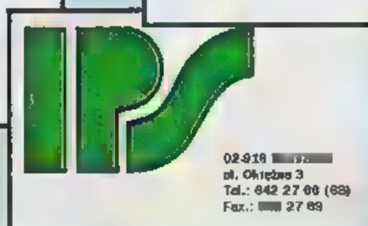
**FUNDATORZY:**

















**ALIEN VS. PREDTOR**

[illegible]



**BURN OUT**

[illegible] realistyczne [illegible]

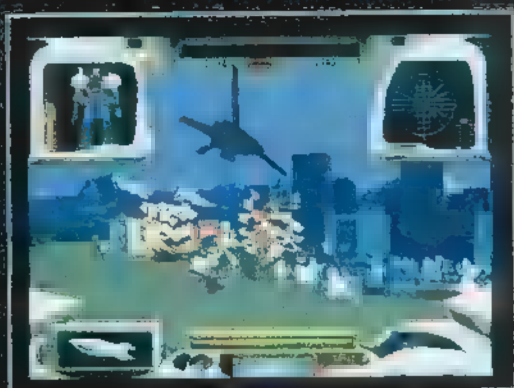


**DOOM**

[illegible] znana gra na PC. Teraz [illegible] na [illegible]

Prezentuje się [illegible]



**IRON SOLDIER**

Imponująca oprawa [illegible] 16 [illegible]



**RAYMAN**

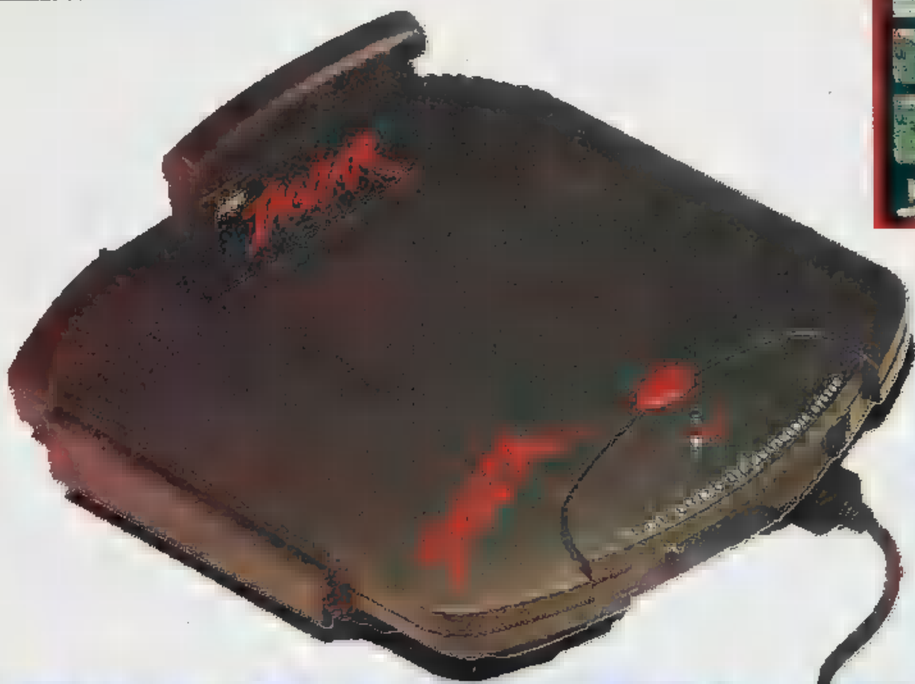
Sympatyczna platformówka o [illegible] grafice i niezwykle [illegible]

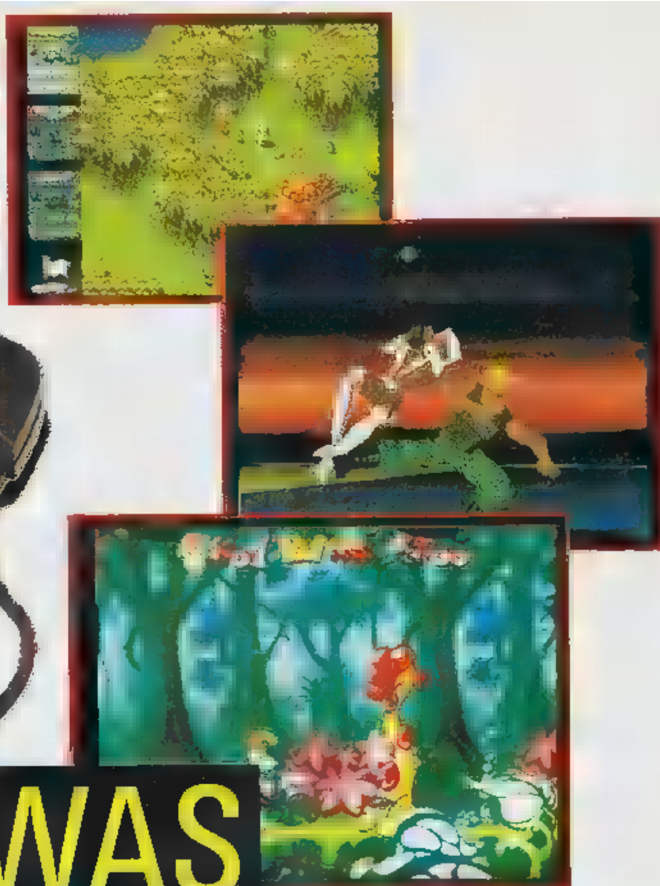
**ULTRA VORTEX**

[illegible] w stylu MORTAL KOMBAT. [illegible] super grafika [illegible]



ATARI
MADE IN THE USA





# KONSOLA DLA WAS

Około [illegible] tem[illegible] [illegible]acię, że p[illegible]ich [illegible] [illegible] firma [illegible] ła [illegible] d[illegible] Polskę konso[illegible] bitowej maszyn[illegible] tych sześciu [illegible] szem [illegible] tym, jak ocenia[illegible]cną [illegible] polskim rynku [illegible] RA.

Jak według Twoje[illegible] ceny [illegible] się JAGUAR w Polsce z [illegible] cznej sprzedaży?

Na wstępie nadmienię, [illegible] to pół [illegible] sprzedaży jest mocno przes[illegible]zone, gdy tak naprawdę stosowne umow[illegible]stały zawarte około 6 miesięcy temu, [illegible] faktyczną sprzedaż prowadzimy zaledwi[illegible] 3 miesiące.

Czy tak długo trwało załatwianie form[illegible]ności?

Można tak powiedzieć, gdyż nasze przepisy w dużej mierze powstałe w minionej epoce, bynajmniej nie ułatwiają życia importerom, że nie wspomnę o przepisach podatkowych.

A tak na marginesie o tym, że naszą firmę wybrało ATARI z wielu ubiegających się o to firm polskich, dowiedziałem się z... gazety.

???

Tak, przeglądając angielski tygodnik CTW – Computer Trade Weekly, który prenumeruję ze zrozumiałych względów, natknąłem się na obszerny artykuł o JAGUARZE, gdzie m.in. było napisane, że nasza firma została przedstawicielem ATARI na Polskę. Dopiero za kilka dni otrzymaliśmy oficjalne potwierdzenie tego faktu i nadszedł [illegible] na podpisanie umowy.

Przejdźmy jednak do konkretów, to jest do samej konsoli.

No wiesz, z racji tego, że jestem odpowiedzialny za sprzedaż JAGUARA w Polsce nie wypada mi [illegible] tej konsoli mówić źle. Ale tak na poważnie, muszę przyznać, że miałem krótkotrwały okres zwątpienia po sprowadzeniu pierwszej partii sprzętu.

A czego dotyczyło owo zwątpienie – możliwości samego JAGUARA czy faktu, że [illegible] konsola nie przyjmie się na rynku.

Tak wiele dobrego słyszałem o JAGUARZE i o jego niesamowitych możliwościach znacznie przewyższających wszy[illegible] to, co dotychczas stworzono w tej [illegible]dzinie, że pierwszy osobisty kontakt z [illegible]szynką, rozczarował mnie. Po prostu p[illegible]ejrzeniu wszystkich dostępnych [illegible] gier, żadna [illegible] nich nie rzuciła mnie [illegible]ana, ba, nie były one lepsze od innych [illegible]ch mi z konsol teoretycznie słabszych.

Co [illegible] że uwierzyłeś w JA[illegible] i [illegible] wiem, obecnie jesteś jeg[illegible]największy[illegible]olennikiem.

[illegible] prosta. Otóż na [illegible] już [illegible] konsole – za wy[illegible]kiem U[illegible]Y64 – [illegible]nięte za genial[illegible]szcze [illegible] ich pre[illegible]. Możemy za[illegible] zapowie[illegible] z rzeczywi[illegible] okazuj[illegible]się, że [illegible] diabeł strasz[illegible]edynie [illegible]ayStation [illegible] Sony dzięki [illegible]tycznej [illegible]akcji rekl[illegible]owej, sprzedaje [illegible] [illegible]ygląda na [illegible] że została zaa[illegible]wana [illegible] rynku. [illegible] p[illegible]pos [illegible] to z o[illegible]tnich doni[illegible] sie[illegible]ynika, że [illegible] sprzed[illegible] się gorzej niż p[illegible]ewidywano [illegible]rzedano ok. [illegible] egz., [illegible] w [illegible]opie [illegible] egz. Dla porów[illegible]nia dodam, [illegible] Japon[illegible] pierwszego dnia [illegible]rzedaży pos[illegible] 100,000 [illegible] tej maszynki.

Ty oczywiście [illegible]esteś zagorza[illegible]m przeciwnikiem PlayStat[illegible]?

Nie! Wręcz przec[illegible]ie interesuję się bardzo tą konsolą, bo [illegible] w tym swój interes.

???

Przecież oprócz sprzedaży JAGUARA główną gałęzią działalności firmy MIRAGE SOFTWARE jest dystrybucja gier komputerowych. Natomiast wiele zachodnich firm software'owych z którymi jesteśmy związani umowami tworzy już gry dla PlayStation i nie widzę powodów, dla których nie moglibyśmy dystrybuować ich w Polsce. Obserwuję więc bacznie rozwój rynku konsolowego w kraju. Docierają do mnie jednak niepokojące sygnały, że gry na PlayStation samoistnie się psują. Nie wiem czy spowodowane to jest trochę ekstrawaganckim chwytem reklamowym Sony, że wszystkie płytki z oprogramowaniem [illegible] są warstwą czarnego [illegible]wni[illegible]a, [illegible] wina tkwi w konstr[illegible]kcji [illegible] jest, że te płytki [illegible]ysowaniom i po pewnym [illegible] zwyczajnie nie chcą się [illegible]

Jeśli zaś [illegible]em, że jedna z największych [illegible] ko[illegible]pute[illegible]wych [illegible] Polsce miała p[illegible]jekty, [illegible]by w[illegible]jść [illegible] temat i dosłownie z[illegible]zuci[illegible] [illegible]ne[illegible] SATURNEM. Zapędy te jednak [illegible] ostygły, gdy zza oceanu zaczęły docierać niepokojące wieści [illegible] bardzo złej s[illegible]rzeda[illegible]lności tej konsoli. W związku z tym, wiele [illegible]wych firm wycofało się z produ[illegible]cji gi[illegible] na SATURNA, co z kolei jeszcze bardziej obni[illegible]żyło rangę tej 32-bitowej maszynki. Wielką niewiadomą pozostaje ULTRA64 firmy Nintendo, jednak już dziś wiadomo, że oprogramowanie dostępne na nią będzie dostępne w większości na kartridżach i tu dochodzimy do sedna sprawy. Gdy przyjrzałem się grom na 3DO, PLAYSTATION i SATURNIE to pierwsze wrażenie jest piorunujące, czego zawsze brakowało mi [illegible] przypadku JAGUARA. Nie dowodzi to jednak wyższości jednego systemu nad drugim, a jednej bardzo istotnej sprawy, a mi[illegible]owicie NOŚNIKA. Przecież na płytce CD [illegible]tórej odczytywane są gry na 3DO, PLAYSTATION, SATURNA można zmieścić ok. 10-kro[illegible]e więcej danych niż na kartridżu. Dlatego [illegible]ak charakterystyczne, animowane lub wr[illegible]z filmowe wstawki umieszczane na płytkach wzbudzają zachwyt, dopiero gdy dochodzimy do właściwej gry widzimy z czym tak naprawdę mamy do czynienia.

[illegible]laczego więc JAGUAR [illegible]uścił sobie CD-[illegible]M-a?

Wc[illegible] go sobie [illegible] odpuścił tylko zastosował m[illegible]m zdaniem [illegible]enialny warian[illegible] [illegible]aki znany jest [illegible] pewne starszym Czytelnikom, [illegible] mianowicie wariant: komputer Atari + magnetofon [illegible] mniej zamożnych lub stacja dysków, którą można dokupić później. W polskich warunkach doskonale zdało to egzamin i jestem przekonany, że można to powtórzyć. Za połowę równowartości PLAYSTATION można nabyć JAGUARA bez napędu CD, ale za to w pełni sprawny system z tym, że „skazani" wtedy jesteśmy na kartridże, co [illegible] rozwiązaniem.

No właśnie, słyszałem, [illegible] kartridże kupowane w Waszej firmie mo[illegible]a następnie wypożyczać lub odsprzedawać.

Tak, to prawda. Jako jedyna firma w Polsce otrzymaliśmy zgodę od firmy Atari na wystawianie koncesji dla wszystkich firm zainteresowanych zorganizowaniem wypożyczalni kartridży. Uważam, że w naszych warunkach jest to genialne rozwiązanie, ponieważ gry nie są tanie, a działalność takich wypożyczalni jest zbawieniem [illegible] wszystkich fanatyków gier. Za niewielkie pieniądze możemy nagrać się do woli w dowolną gierkę, po czym wymienić ją na inną i tak bez końca.

Czy Wasza firma stworzy w najbliższym czasie sieć wypożyczalni.

W tej chwili nie mamy takich planów, ale zostawiamy wolną rękę naszym kontrahentom.

Wiem, [illegible] CMR DIGITAL w Warszawie uruchomił już pierwszą wypożyczalnię gier na JAGUARA. Tam też na miejscu można obejrzeć wszystkie nowości które wprowadzamy do sprzedaży.

Wróćmy do CD-ROM-ów.

Proszę bardzo, bardziej wymagający klienci będą mogli już w grudniu nabyć napędy do JAGUARA. Żeby zbytnio Waszych Czytelników nie fatygować rachunkami, dodam, że łączna cena systemu JAGUAR z CD-ROM-em jest niższa niż PLAYSTATION.

Jeszcze kilka słów [illegible] grach.

W naszej ofercie jest ok. 40 gier do JAGUARA, a do końca roku ich ilość powinna przekroczyć 50. Jest więc w co pograć, a niektóre gry są naprawdę świetne.

Sumując naszą rozmowę, mocno wierzysz w JAGUARA.

Tak, jestem święcie przekonany, że [illegible] naszych warunkach, jeśli moda na konsole przyjmie się, jesteśmy po prostu skazani na JAGUARA. Jest to relatywnie najtańsza, a zarazem najbardziej rozwojowa konsola. Myślę że w świetle tego wszystkiego, co udało mi się przekazać [illegible] tym krótkim wywiadzie, nikt nie powinien mieć wątpliwości, że przyszłość należy do JAGUARA!

**dystrybucja:** Mirage, tel. (0-22) 671-15-51

# KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Dziękujemy firmie DISCOMP
konsoli oraz

# COMIX ZONE

## SEGA





Pewnego mrocznego wieczoru Sketch Turner siedział samotnie i wymyślał nową historię do swojego komiksu, gdy nagle w kartki papieru uderzył piorun. Coś złapało Sketcha za gardło i powiedziało „Jam jest Mortus. Jestem Panem komiksu. Nie mogę cię zabić tutaj, ale znam na to idealne miejsce". Tu się zaczyna Twoja walka jako Sketcha Turnera o przetrwanie w komiksowym świecie. Nietrudno się domyślić, że jest następna gra typu „idź w bok i bij wszystko, co Ci się nawinie pod rękę". Gra ma bardzo oryginalny pomysł, który jest świetnie zrealizowany. Tło jest narysowane fenomenalnie, a muzyka dobrze podpasowuje się pod akcję, która rozgrywa się na ekranie. Największe wrażenie robi nieprzeciętna, komiksowa grafika z wszelkimi atrybutami tego gatunku – są tu klasyczne komiksowe ramki rysunków, tak charakterystyczne dymki dialogowe, a wreszcie okrzyki, uderzenia i inne odgłosy w formie pisanej, np.: POW, AAAGGH, itp. Sketch jest dobrze animowany i posiada całkiem niezły zestaw ciosów, które sprawdzają się w czasie walki. Najbardziej nowatorskim pomysłem jest poruszanie [redacted] się po planszy. Skacze się między panelami własnego komiksu, a [redacted] do czasu pokazuje się ręka Mortusa i dorysowywuje jakiegoś przeciwnika. Do gry jest dorzucany krążek CD z czadową, rockową muzyką. Ja już kończę. Hej! Zaraz. Jak ja się znalazłem we własnym opisie!?







■ CZYSIEK

# SAMURAI SHODOWN

## SEGA





„Samuraj nie lęka się niczego. Żyje po to, by niszczyć swoich wrogów i zawsze górować nad Złem. Pod koniec XVIII wieku Japonię zaczęły nawiedzać trzęsienia ziemi i zawzięte wojny. Do kraju przyjeżdżali [redacted] z różnymi mocami, aby zmierzyć się [redacted] sobą



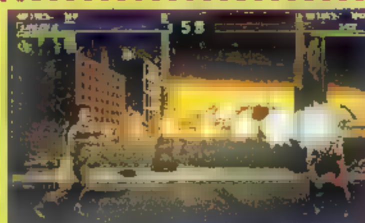
w szalonych zawodach organizowanych przez Shiro Tokisada Amakusa, wojownika ostatecznego". Następny mordoklep, nie różniący się niczym od innych bijatyk. Jest to konwersja znanego hitu z automatów firmy SNK. Gra graficznie przypomina „Street Figthera" z tym, że walka nie odbywa się na pięści tylko na przeróżne bronie białe.

Broń może nam wypaść po przepychance z przeciwnikiem. Oprócz ręki/miecza mamy nogi, którymi można kopać i na których możemy skakać. Pojedynek kończy się po utracie energii. Na szczęście możemy zebrać mięso zrzucane z nieba przez ducha starego wojownika. W grze na dwóch można wybrać dziesięć postaci razem z bossem. Każda postać posiada średnio cztery ciosy specjalne. Niektórym postaciom towarzyszą zwierzęta. Gra nie jest żadną rewelacją i nie trzeba jej koniecznie kupować, nawet jeżeli jesteś fanem takich gier. Naszym zdaniem gra jest w porządku.

■ DyL-MaN & CZYSIEK

# MORTAL KOMBAT 3

## SEGA



W końcu jest długo oczekiwany „MK3". Premiera światowa odbyła się 13 października. Równocześnie gra pojawiła się i na PC, i na konsole, a amigowcy będą mogli sobie tylko pomarzyć. „Mortal 3" przejechał się trochę na sławie poprzednich części, ale i tak jest zaskakująco dobry. Jest siedem nowych postaci, siedem starych i jedna ukryta, którą można wybrać po wklepaniu specjalnego kodu. Są dwa nowe sposoby na zakończenie walki – ANIMALITY i MERCY. Przy ANIMALITY nasz zawodnik zamienia się w jakiegoś zwierzaka i w sposób dość drastyczny wykańcza swojego przeciwnika. MERCY jest dobre tylko dla mięczaków. Jeżeli odczuwasz trochę współczucia dla kolegi, z którym grałeś, lub komputera, to możesz dodać mu jeszcze trochę energii, aby się nad nim dalej poznęcać. Grafika nie uległa zbytniemu ulepszeniu, ale za to dźwięk doskonale utrzymuje atmosferę gry. Ed Boon powiedział „MK3 jest najlepszą konwersją jaką kiedykolwiek stworzyłem. Jest po prostu idealna". Może i gra jest trochę przereklamowana, ale dla wyjadaczy bijatyk jest to typowy „musiszmieć".

Ja kończę. Idę rozgrzać ręce na rundce w „Mortala".

■ CZYSIEK

P.S. „Mortal Kombat 4" ma być 3D!

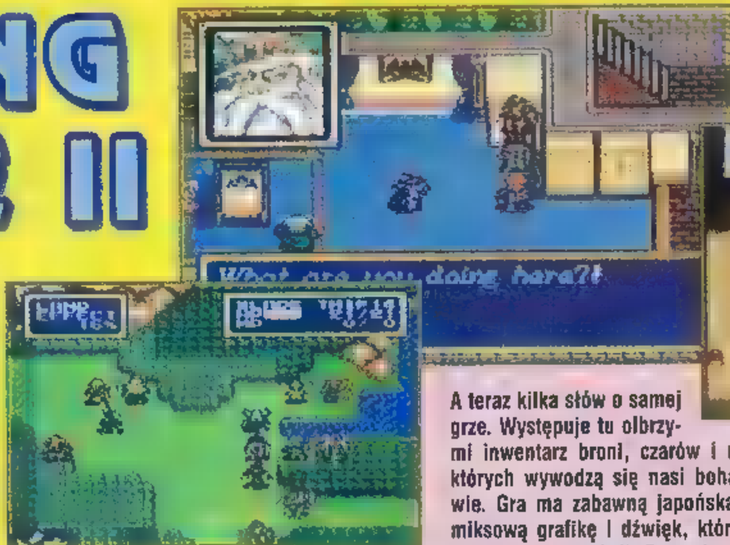




# SHINING FORCE II

## SEGA

Królestwo Gransealandi rosło w siłę, bogactwo. Kraj rozwijał się w spokoju i dobrobycie. Jednak nie trwało to wiecznie. Slade-złodziej ukradł diamenty dobra i zła. Tym samym uwolnił legendarnego demona o imieniu Zeon. Król zachorował i w tym momencie wkraczasz Ty. Wcielasz się w rolę młodego bohatera i jego kompanów. Chodząc po fantazyjnym świecie walczysz z wysłannikami Zeona.



A teraz kilka słów o samej grze. Występuje tu olbrzymi inwentarz broni, czarów i ras, z których wywodzą się nasi bohaterowie. Gra ma zabawną japońską, komiksową grafikę i dźwięk, który dobrze pasuje do akcji. Postacie widzimy z góry, a gdy dochodzi do potyczki dwóch postaci, to widzimy akcję zza pleców naszego bohatera. Gra jest naprawdę na piątkę z plusem i polecam ją każdemu, kto jest wyjadaczem gatunku RPG i przygodówek. „Shining Force II" została okrzyknięta jako najlepsza gra RPG 1994 roku na konsolę [redacted] MEGA DRIVE.

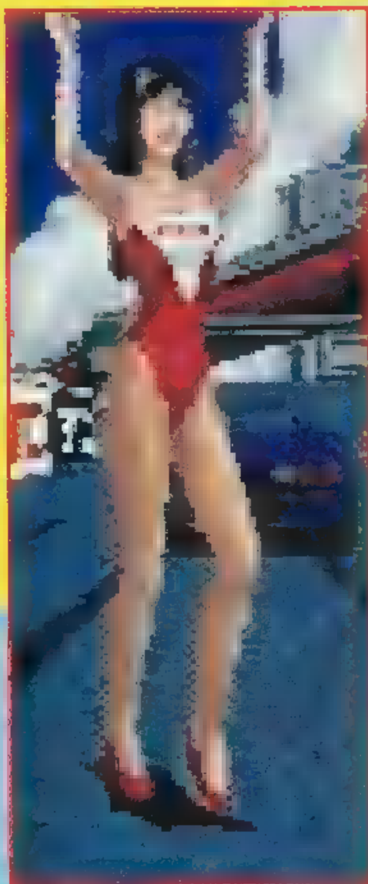
■ DyL-MaN

# RIDGE RACER

## PLAYSTATION

Wyścigi samochodowe to nieodłączna część gier komputerowych. Nieważne, czy jest to Formuła 1, rajdy po szutrach, bezdrożach czy pustyniach. Liczy się jedno: gaz do dechy i uwaga na zakrętach. Tę właśnie zasadę wzięli sobie do serca programiści z Namco przy opracowywaniu „Ridge Racera" na Sony PlayStation.

A więc tak. Nie wiem czy wiecie, ale z gierkami na PSX jest trochę tak, jak z babami, a z „Ridge Racerem" to już [redacted] pewno. Wystarczy [redacted] spojrzeć i wiadomo, że to właśnie to, o [redacted] chodziło... [redacted] i nie. Możliwości nowej konsoli zostały [redacted] w pełni wykorzystane tak, że szybka i niesamowicie płynna animacja po prostu zwala z nóg. Podobnie jak z muzyką, odgrywaną bezpośrednio z płytki CD – do wyboru mamy 6 doskonale nadających się do jazdy kawałków. Jeśli ktoś lubi jeździć przy swojej muzyce, może po prostu podmienić krążki, gdyż PSX po jednokrotnym wczytaniu całą grę i tak przechowuje w pamięci.



A więc ruuura! Już po przejechaniu kilku metrów widać, że to jest właśnie to, co tygryski lubią najbardziej. Sterowanie pojazdem jest wyjątkowo przyjemne, możemy wybierać między widokiem z zewnątrz bądź z kabiny (ale bez deski rozdzielczej). Dostępne są trzy trasy i standardowo cztery pojazdy, ale – uwaga – wachlarz ten możemy rozszerzyć aż do 12 maszyn, pod warunkiem, że rozwalimy wszystkie stateczki w małej strzelance zaraz po włożeniu krążka do napędu. Ludzie nie lubiący „mieszać" w podłodze pozostaną zapewne przy automatycznej skrzyni biegów, która pozwala bardziej skoncentrować się na jeździe. Natomiast „manual" ma bardzo krótkie przełożenia i jest nieco trudniejszy do opanowania. Dodatkowo możemy wybierać spośród 4 różnych wariantów sterowania za pomocą manetki kontrolnej. Osobiście polecam odmianę B, jako najbardziej zbliżoną do autentycznego rozmieszczenia pedałów w prawdziwym wozie. „Ridge Racer" jest grą niezwykle realistyczną, i nie chodzi mi tu jedynie o super-efektowne replaye i zabójczo płynną animację. Samochód często wpada w poślizgi, z których trzeba po prostu umieć go wyprowadzić. Przydadzą się tu umiejętności prowadzenia wozu ze świata realnego, często wprawne ruchy fajerą (kierownicą) i deptanie hantli (hamulców) w odpowiednim momencie może wydatnie przybliżyć chwilę zwycięstwa.




Nie będę więcej przynudzał, powiem tylko, że gierka jest miodzio i basta. Prezentuje się po prostu wspaniale, ale... no właśnie... jak każda (baba), ta też może się kiedyś znudzić. Standardowo cztery trasy (w tym rajd jeden-na-jednego), do których później dochodzą kolejne cztery... hhhhmmmm... ciekawe, jakie niespodzianki czekają nas dalej? Jako ciekawostkę dodam, że w dalekim Londynie jest jeden [redacted] wielu salonów gier, a nazywa się [redacted] „Trocadero". Tam za jedyne 3 funciaki możesz zasiąść za kierownicą prawdziwego samochodu z prawdziwą kierownicą, biegami i pedałami gazu, hamulca i sprzęgła. Jednak ten wspaniały samochód sportowy, tak naprawdę nie jeździ. Z[redacted] to przed oczami grającego rozpościera się wielki, panoramiczny ekran otaczający grającego półkolistym kształtem. Czy wiecie jaka gierka sprzężona była z tym samochodem? Oczywiście „Ridge Racer". Efekt jest tak niesamowity, że obserwując z boku zachowania ludzi siedzących za kółkiem, można paść ze śmiechu.

Jedna panienka na ten przykład siedząca obok kierowcy, co chwila zakrywała oczy podczas karkołomnych wyczynów jej mana. Nieźle była mówię Wam – gra też!

■ Sandey



# RAYMAN

JAGUAR

Ta gra w pełni zasługuje na wysoką pozycję i uznanie wśród graczy ■ Zachodzie i USA. „Rayman" ■ przesympatyczny stworek wędrujący przez 6 niesamowitych światów podzielonych na 60 leveli. Spotyka tam najdziwniejsze stworzonka, niektóre dobre, podpowiadające mu jak dalej przejść, inne zaś złe, czyhające na jego energię. Gra wyróżnia się z całej masy platformówek przede wszystkim fenomenalną oprawą graficzną, perfekcyjnym wykonaniem i niesamowitym klimatem. W grze wszystko „żyje", skrzy się kolorami (65.000 barw), jest plastyczne, niemal namacalne. Postacie, rośliny, tło stworzone przez sztab plastyków są naprawdę urzekające. Dodatkowo niesamowicie płynna animacja (60 klatek ■ sekundę!) stanowi przysłowiową kropkę nad „i". Aż chce się ■ tę gierkę zagrać! Oby więcej takich na Jaguara.

■ ■



# STREET FIGHTER 2

SNES

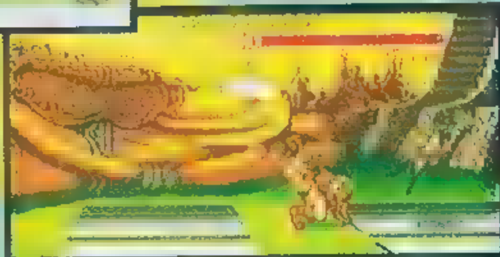


Wszelkiego rodzaju gry nawiązujące do pojedynków w stylu karate cieszą się niesłabnącą popularnością już od zarania gier wideo. „Street Fighter" to już klasyka, która doczekała się niezliczonych naśladowców i kontynuacji. Wystarczy powiedzieć, że niedawno na polskich ekranach gościł film o tym samym tytule z legendarnym Jean Claude Van Dammem ■ roli głównej. Świadczy to o olbrzymiej skali zjawiska, jakim są niewątpliwie mordobicia na konsole. „Street Fighter 2" funkcjonuje ■ powodzeniem jeszcze w wielu salonach gier w



Polsce, ■ teraz dzięki konsoli SNES, możemy mieć go ■ domu i nacieszyć się nim do woli, bez konieczności wrzucania co kilka minut monety. W grze występuje wiele postaci, w które możesz się wcielić i kolejno toczyć pojedynki ■ różnych rejonach świata z miejscowymi mistrzami. Każdy ■ nich walczy odmiennym stylem, a zakres ich ciosów i ruchów jest doprawdy imponujący. Oprócz efektownych kopnięć z wyskoku i raptownych rzutów, niektórzy wojownicy dysponują umiejętnością ciskania ognistych kul, rażenia przeciwnika prądem itp. Grafika i animacja stoją tu na bardzo wysokim poziomie, a gra wciąga bez reszty, zwłaszcza gdy mamy możliwość zmierzenia się z kolegą. Polecamy!

■ MS





# MORTAL KOMBAT NADCHODZI







Czy jesteście w stanie wyobrazić sobie tajemniczą wyspę, położoną gdzieś poza granicami realnego świata Na tym niewielkim skrawku lądu rozegra się wkrótce przerażający pojedynek, którego stawką ■ jest tylko życie biorących w nim udział przeciwników, ale także losy całej ludzkości. Jest to bowiem kolejny – dziesiąty już turniej nazywany MORTAL KOMBAT, który ma na stałe przesądzić ■ losach Ziemi. W szranki stanęły więc dwie drużyny wytrawnych wojowników. Pierwsza z nich to ekipa trzech śmiertelników prowadzona przez potężnego Boga Gromu – Raydena. W skład jej wchodzą: Liu Kang, Johny Gage i Sonya Blade. Przed tą trójką śmiałków stoi ogromnie trudne zadanie, gdyż drużyna przeciwna pod wodzą złego Maga Shang Tsunga, reprezentuje Mroczną Siłę Zaświatów w związku z tym każdy z zawodników dysponuje nadprzyrodzonymi zdolnościami. Ekipa Tsunga, to: Kano, Skorpion, Sub-Zero i demoniczny książę Goro, którego natura obdarzyła czterema rękami. To właśnie Goro wygrywał wszystkie ■ dziewięciu dotychczasowych turniejów MORTAL KOMBAT. Dziesiąta edycja turnieju ma zdecydować o dalszym być, albo nie być Ziemi. Gdy zwycięży Goro lub inny wojownik drużyny prowadzonej przez Maga Shang Tsunga, światem zawładną Złe Moce, co w konsekwencji doprowadzi do jego unicestwienia. Wygrana śmiertelników może na wiele lat położyć kres zakusom Sił Ciemności. Zwyczajowo po takim wstępie dotyczącym gry komputerowej, piszemy – a teraz wszystko w twoich rękach. Tym razem nie piszemy jednak o grze, ■ o filmie. Tak, tak najprawdziwszym filmie, który swą fabułą nawiązuje do słynnej gry komputerowej o tym samym tytule. Pomysłodawcy filmowego scenariusza postanowili wykorzystać siłę wykreowanych przez grę postaci oraz jej mistyczne tło. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania, bo oto narodził się film nietuzinkowy, który trudno porównać ■ jakąkolwiek produkcją tego typu. Wprawdzie fabuła jest niezwykle prosta i momentami można doszukiwać się schematu wykorzystanego w rewelacyjnym „Enter The Dragon" z niezapomnianym Brucem Lee, gdyż zarówno w tamtym, jak również w tym filmie, początkowo poznajemy poszczególnych bohaterów, którzy później ściągają zewsząd ■ tajemniczą wyspę. Tu właśnie ma się odbyć turniej na śmierć i życie. Na tym jednak wszelkie podobieństwa się kończą, bo z chwilą przybycia naszych bohaterów (MORTAL KOMBAT) na wyspę, jasnowłosa Sonya spogląda na swój kompas i okazuje się że wskazówka kręci się dookoła. Dla widzów i bohaterów filmu jest to nieomylny sygnał, że oto zostały zerwane wszelkie więzi ■ rzeczywistością. Tu nie obowiązują już żadne reguły. Przekroczyliśmy granicę fantazji, ■ w tym fascynującym i tajemniczym świecie wszystko może się zdarzyć – nawet kamienne, monumentalne rzeźby wojowników mogą nagle ożyć!



Zdecydowanie najmocniejszą stroną filmu MORTAL KOMBAT jest ta niesamowita atmosfera, która wciąga bez reszty i sprawia, że jesteśmy w stanie bez cienia wątpliwości zaakceptować wszystkie nieprawdopodobne zdarzenia, które tam się odbywają. Nie dziwi zatem nic: ani Skorpion wypuszczający z dłoni śmiercionośne „żądło", długie na kilkadziesiąt metrów, goniące uciekającego między drzewami Jonnego Cage'a, ani wskrzeszane trupy, które po przegranym pojedynku znowu zmieniały się w gnijące szczątki obleczone wszelakim robactwie. Nie dziwią w końcu efektowne, choć naciągane pojedynki w których wojownicy po celnym trafieniu potrafią wykonać kilka salt w powietrzu po czym przebić plecami kamienną ścianę. Realizatorom filmu udało się więc osiągnąć coś wręcz niebywałego, ■ mianowicie przedstawić nieprawdopodobną i dość banalną historyjkę w sposób realistyczny i wiarygodny. Jeśli sięgnąć do historii filmu, to nieodparcie nasuwają się analogie do legendarnych „Gwiezdnych Wojen", które ■ równą siłą oddziałują na kolejne już pokolenia rozkochane w fantastyce, nie tracąc na swej atrakcyjności już od bez mała 25 lat. Trudno dziś przewidywać czy MORTAL KOMBAT osiągnie sukces komercyjny na miarę „Gwiezdnych Wojen", ale z pewnością ma szansę stać się filmem kultowym w pewnym kręgu odbiorców. Ma ku temu wszelkie dane. Występują tu dobrze znane postacie z gry, którym nadano rys charakterologiczny, film naszpikowano wspaniałymi efektami wizualnymi, akcja rozgrywa się we wspaniałych i zmiennych sceneriach, a poza tym jest tempo, akcja, brawurowe pojedynki i porywająca muzyka.

Więcej ■ samym filmie, ■ aktorach w nim występujących i efektach specjalnych, napiszemy w następnym numerze „Gier Komputerowych".

Dzięki uprzejmości firmy INTERNATIONAL MOVIE PRODUCTIONS, POLAND wielu z naszych Czytelników będzie mogło obejrzeć film MORTAL KOMBAT na specjalnych pokazach przedpremierowych, które odbędą się ■ kilkunastu większych miastach: Gdańsk, Rzeszów, Kielce, Wrocław, Białystok, Koszalin, Poznań, Katowice, Łódź, Lublin, Kraków, Olsztyn, Szczecin, Warszawa. Pokazy odbędą się na początku stycznia '96.

Wśród Czytelników, którzy nadeślą na adres redakcji kupon zamieszczony na tej stronie, rozlosujemy darmowe wejściówki ■ prapremierę. Kupony należy nakleić na kartę pocztową, podać swój adres, miasto w którym chcesz obejrzeć film i przesłać na adres:

**Computer Graphics ■**
**04-202 Warszawa, al. Marsa 6.**

Zaproszenia prześlemy pocztą, a listę zwycięzców wydrukujemy ■ miesiąc. Spiesz się – MORTAL KOMBAT NADCHODZI!

**■ Marek Suchocki**





# CLOCK SoftwareClub

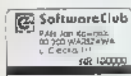
## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95
pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

## WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane.
Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

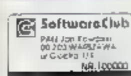
Wszystkie zakupy w SC są sumowane.
Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską.
Są trzy rodzaje kart.




**karta BIAŁA 5 % rabatu**
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.




**karta SREBRNA 10 % rabatu**
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.




**karta ZŁOTA 15 % rabatu**
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

**Posiadacze kart członkowskich uzyskują :**
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach.
Wszyscy klubowicze otrzymują przesyłki bezpłatnie.

## ZAPOWIEDZI GRUDZIEŃ (PC):

11TH HOUR
ALIEN ODYSSEY
ASCENDANCY
COMANCHE VS WEREWOLF
CYBERMAGE
DEMOLITION DERBY
F1 GRAND PRIX 2
FIFA SOCCER 96
FIGHTER DUEL
HEART OF DARKNESS
INDY CAR RACING II
MACHIAVELLI
MEGAPACK 4
MORTAR COIL
RESURRECTION (CYBERIA 2)
RING CYCLE
ROAD WARRIOR
SCREAMER
TILT
TOP [illegible]
WING COMANDER IV

## W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-180 tytułów CD ROM PC Shareware

-40 tytułów CD ROM użytkowych na [illegible] PC np.
3D ATLAS :146 zł
GROLIER ENC. 95 :69 zł
ANIMALS ZOO :46 zł
AUTO ALMAN. 95 :73 zł
MS ENCARTA 95 : 149 zł

-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

# CD-ROM

## IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570 JAGUAR , SONY

### IBM [illegible] wybrane tytuły:

| | | |
|---|---|---|
| 10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH | 10CD | 160 zł |
| 10 PAK VOL.3 | 10CD | 146 zł |
| AL UNSER JR.ARCADE RACING | | 79 zł |
| ALONE IN THE DARK III | B,P | 97 zł |
| APACHE | B | 179 zł |
| BATTLE BEAST | B | 179 zł |
| BATTLE BUGS | B | 97 zł |
| BATTLE ISLE 2 | [illegible] | 119 zł |
| BIG RED ADVENTURE | B,P | 71 zł |
| BIOFORGE | B,P | 110 zł |
| BLOODWINGS | B,P | 98 zł |
| BUREAU 13 | B,P | 85 zł |
| CIVIL WAR | B,P | 101 zł |
| COMBAT [illegible] PATROL | B,P | 110 zł |
| COMMAND [illegible] CONQUER | B,P | 146 zł |
| CRUSADER NO REMORSE | [illegible] | 189 zł |
| CYBERIA | B | 129 zł |
| CYBERWAR | 4CD,B | 169 zł |
| DARK FORCES | B | 183 zł |
| DEADALUS ENCOUNTER | 3CD,B,P | 134 zł |
| DISCWORLD | B,P | 104 zł |
| DOOMSDAY | B | 50 zł |
| DRAGON LORE | 2CD | 85 [illegible] |
| DRUG WARS | B,P | 99 zł |
| ECSTATICA | B,P | 79 zł |
| FADE TO BLACK | B,P | 134 zł |
| FIFA 95 | B,P | 73 zł |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | B,P | 91 zł |
| FLIGHT UNLIMITED | B,P | [illegible] |
| FULL TROTTLE | B,P | 183 zł |
| FX FIGHTER | B | 169 zł |
| GAME GUN | B,P | 189 zł |
| HELL | B,P | 104 zł |
| HI-OCTANE | B,P | 134 zł |
| JAGGED ALIANCE | B | 179 zł |
| KLIK [illegible] PLAY (versja PL) | B,P | 110 zł |
| LITTLE [illegible] ADVENTURE | B,P | 104 zł |
| LOST EDEN | B,P | 134 zł |
| MACHWARRIOR | [illegible] | 199 zł |
| MAGIC CARPET [illegible] | [illegible],P | 134 zł |
| MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS | B,P | 67 zł |
| MEGA PACK 3 | 12CD,B | 150 zł |
| MEGARACE | B | 46 zł |
| [illegible] KOMBAT III | B | 189 zł |
| NBA LIVE 95 | B,P | 85 zł |
| NEED FOR SPEED | B,P | 134 zł |
| NHL HOCKEY '95 | B,P | 73 zł |
| NOCTROPOLICE | B,P | 79 zł |
| NOVASTORM | B,P | 70 zł |
| PERECT GENERAL II | [illegible] | 119 zł |
| PHANTASMAGORIA | B,P | 164 [illegible] |
| PRISONER ON [illegible] | B,P | 128 zł |
| PSYCHO PINBALL | B | 169 zł |
| RETRIBUTION | B,P | 91 zł |
| REVENLOFT 2 | | 79 zł |
| SAVAGE WARRIORS | | 79 zł |
| SLIPSTREAM 5000 | B,P | 86 zł |
| SPACE QUEST [illegible] | B,P | 108 zł |
| STAR TREK | B,P | 158 zł |
| STRIP POKER PRO | B,P | 136 zł |
| SUPER STREET FIGHTER II TURBO | B | 97 zł |
| THE LAST BOUNTY HUNTER | B,P | 99 zł |
| THE LOST DYNASTY | B,P | 146 zł |
| THE SCOTTISH OPEN | B,P | 71 zł |
| UNDER A KILLING MOON | B,3CD | 159 zł |
| US NAVY FIGHTERS | B,P | 104 zł |
| VIRTUAL CHESS | B,P | 136 zł |
| VIRTUAL POOL | B | 158 zł |
| WING COMMANDER 3 | B,P | 183 zł |
| WINGS OF GLORY | B,P | 104 zł |
| WITCHEVEN | B,P | 189 zł |
| WOODRUFF | B,P | 98 zł |
| WOLFPACK | B,P | 81 zł |

### AMIGA [illegible] wybrane tytuły :

| | | |
|---|---|---|
| ALIEN BREAD [illegible] | B,P | 119 zł |
| ALIEN [illegible] TOWER ASSAULT | B,P | 84 zł |
| ALL TERRAIN RACING | B,P | 74 zł |
| ARCADE POOL | B,P | 53 zł |
| BENEFACTOR | B | 60 zł |
| BRIAN THE LION | B | 45 zł |
| CANNON FODDER | B | 90 zł |
| CASTLES II | | 60 zł |
| D/GENERATION | | 25 zł |
| DARKSEED | | 59 zł |
| DEATH MASK | B | 133 zł |
| DEFENDER OF THE CROWN II | | 70 zł |
| FIEDLS OF GLORY | B | 74 zł |
| FIRE & ICE | | 60 zł |
| FLINK | | 83 zł |
| FURY OF THE [illegible] | | 25 zł |
| GLOOM | P | 73 zł |
| GUARDIAN | | 46 zł |
| GUNSHIP 2000 | B | 140 zł |
| HEIMDALL 2 | P | 58 zł |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | [illegible] | 69 zł |
| JUNGLE STRIKE | [illegible] | 90 zł |
| KID CHAOS | [illegible] | 58 zł |
| LABIRYNT OF TIME | [illegible] | 116 zł |
| LAMBORGHINI | | 40 zł |
| LEMMINGS | B | 60 zł |
| LIBERATION | | 50 zł |
| LITIL DIVIL | B | [illegible] zł |
| LOST VIKINGS | | 55 zł |
| LOTUS | | 92 zł |
| MANCHESTER UNITED | B | 83 zł |
| MICROCOSM | [illegible] | 70 zł |
| OUT TO LUNCH | | 25 zł |
| PGA EUROPEAN TOUR | B | 120 zł |
| PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER | | 53 zł |
| PINBALL ILUSION | B | 150 zł |
| PIRATES GOLD | | 115 zł |
| POWER DRIVE | B | 160 zł |
| RISE OF THE ROBOTS | [illegible] | 98 zł |
| ROAD KILL | | 51 zł |
| SENSIBLE SOCCER | | 43 zł |
| SHADOW FIGHTER | | 124 zł |
| SIMON THE SORCERER | | 85 zł |
| SKELETON KREW | P | [illegible] zł |
| SOCCER SUPERSTARS | B,P | 58 zł |
| STRIKER | | 55 zł |
| SUBWAR 2050 | B | 95 zł |
| SUPER FROG | B,P | 39 zł |
| SUPER MEMO PL | P | 83 zł |
| SUPER SKIDMARKS | | 71 zł |
| SUPER STARDUST | B,P | 79 zł |
| SYNDICATE+ALFRED CHICKEN | B | 170 zł |
| THE CHAOS ENGINE | | 38 zł |
| THEME PARK | B | 104 zł |
| TOP GEAR 2 | | 119 zł |
| UFO | B | 85 zł |
| UNIVERSE | P 62 zł | |
| WHIZZ | [illegible],P | 58 zł |
| WILD CUP SOCCER | B | 50 zł |
| ZOOL 2 | | 68 zł |

### AMIGA CDTV wybrane tytuły :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 BIT COLECTION | 2CD | 105 zł | DEMOMANIA | | 50 zł |
| 17 BIT CONTYNUATION | | 49 zł | DZWIĘKI I MODUŁY | P | 50 zł |
| 17 BIT PHASE FOUR | | 72 zł | EUROSCAN 1 | | 50 zł |
| AMIGA TOOLS | | 86 zł | GOLD FISH | 2CD | 55 zł |
| AMINET 7 | | 50 zł | MEETING PEARLS 1 | | 39 zł |
| AMINET 8 | | 50 zł | MEETING PEARLS 2 | | 39 zł |
| AMINET SET 1 | 4CD | 135 zł | MULTIMEDIA TOOLKIT | | 70 zł |
| AMINET SET 2 | 4CD | 135 zł | MULTIMEDIA TOOLKIT 2 | 2CD | 117 zł |
| AMOC [illegible] PD 2 | | 120 zł | PANDORA | | 30 zł |
| CD EXCHANGE 1 | | 71 zł | SUPER MEMO PL | P | 83 zł |
| CD NETWORK | | 74 zł | THE GLOBAL AMIGA EXP. | | 90 zł |
| CDPD PL | [illegible] | 50 zł | SCENA PL | P | 50 zł |

[illegible] OFERTE [illegible] ZE [illegible] (należy podać typ [illegible])

ZAMÓWIENIA [illegible] 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ [illegible] !!!

**OBJAŚNIENIA**
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

## ZAMÓWIENIA [illegible] :

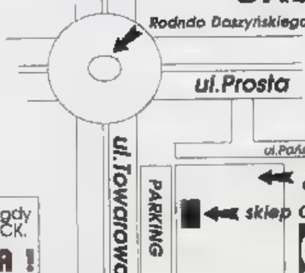

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114


-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

**PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !**

## SKLEP FIRMOWY




DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00


620-42-48
wew.114

# KONKURSY

## KONKURS „3 pytania"

Mimo, że Konkurs Świąteczny zdominował 12 numer Gier Komputerowych, to jednak tradycji musi stać się zadość i choć w innym miejscu, ale naszego stałego konkursu nie mogło zabraknąć!

Dziś nagrodą w konkursie „Trzy Pytania" jest tylko jedna gra, ale za to dobra. Jest nią znakomita gra przygodowo-handlowa MARCO POLO na PC CD-ROM, którą ufundowała francuska firma



INFOGRAMES

**Oto pytania konkursowe:**

1. Wymień przynajmniej jeden film, którego tytuł jest zarazem tytułem gry komputerowej.
2. Ile krążków CD zajmuje najdłuższa gra w historii komputerów domowych?
3. Wymień tytuł najnowszego symulatora lotu, „realistycznego bardziej niż myślisz".

## ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

**Rozwiązanie konkursu**
„3 pytania" z nr. 11/95
1. COMMAND & CONQUER
2. A IV NETWORKS
3. RICHARD GARRIOTT

**Nagrody otrzymują:**

„ŚWIAT WINDOWS" (PC CD-ROM) wylosował MICHAŁ STENDZIAK z Mińska Maz. – nagrodę ufundowała firma PEARL

„FRANKENSTEIN (PC) wylosował Miłosz Krekora z Gdyni – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

„LIGA POLSKA MANAGER" (Amiga) wylosował GRZEGORZ WILK z Puszczykowa – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

„ETERNAL" (C-64) wylosował MARCIN BRESKE z Gorzowa Wlkp. – nagrodę ufundowała firma TIMSOFT

„F-1 TORNADO" (C-64) wylosował MICHAŁ RYGOWSKI z Gdańska – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

„LAZARUS" (C-64) wylosował Damian Staniec ze Starachowic – nagrodę ufundowała firma TIMSOFT

„RALLY SIMULATOR" (C-64) wylosował KRZYSZTOF GUZY ze Szczepanowa – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON




**Nagrody z poprzednich numerów:**

Rozstrzygnięcie konkursu z numeru 9/95

INTERAKTYWNY FILM „POWER RANGERS" (PC CD-ROM) otrzymuje DARIUSZ WAŁOSZEK z Leszna – nagrodę ufundował sklep „W Alejach" – CMR DIGITAL

Nagroda dla biorących udział w ankiecie 10/95

KARTĘ MUZYCZNĄ SOUND VISION GOLD otrzymuje JOANNA GMEREK z miejscowości KOZIEGŁOWY – nagrodę ufundowała firma PROABIT

Rozstrzygnięcie konkursu z numeru 10/95

GRĘ INFERNO otrzymuje KRZYSZTOF PIKULA z Kraśnika – nagrodę ufundowała firma MIRAGE SOFTWARE



# BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

*PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00*



**PENTIUM 75**
**za 197,-!***
**z VAT-em**
**cały zestaw**
**z kolorowym monitorem 14" LR**
*24 miesięczne raty

*Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU.*

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

*– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.*
*– JEDYNE wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.*

## * RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
## * PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
## * DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

**Posiadamy [redacted] duży wybór stolików komputerowych CENY [redacted]!**

| KOMPUT. | PROCESOR | RATA x24 mies. | I wpłata 20% | Cena z VAT | CD ROM | Monitor | HDD MB | Ram MB | Karta muz. +głośniki | Programy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BELL [redacted] | 486DX4-100MHz | 114,- | 439,- | 2199,- | -- | ---- | 420 | 4 MB | ----- | ----- |
| BELL 41 N | 486DX4-100MHz | 158,- | 610,- | 3049,- | -- | KOLOR 14"LR | 420 | 4 MB | ----- | ----- |
| BELL 42 N | 486DX4-120MHz | 163,- | 630,- | 3149,- | -- | KOLOR 14"LR | 420 | 4 MB | ----- | ----- |
| BELL 5CN | CX 586-100MHz | 197,- 207,- | 949,- 799,- | 3999,- | -- | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | ----- |
| BELL 5CP | CX 586-100MHz | 254,- | 980,- | [redacted]9,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | 16 bit +głośniki | |
| BELL 75N | Pentium 75 MHz | 197,- 207,- | 949,- 799,- | 3999,- | -- | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | ----- |
| BELL 75C | Pentium 75 MHz | 254,- | 980,- | 4899,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | Dos 6.22 Win 3.11 |
| BELL 75P | Pentium 75 MHz | 254,- | 980,- | 4899,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | 16 bit +głośniki | ----- |
| BELL 90 | Pentium 90 MHz | 269,- | 1040,- | 5199,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | Dos 6.22 Win 3.11 |
| BELL 100 | Pentium 100 MHz | 275,- | 1062,- | 5299,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | Dos 6.22 Win 3.11 |
| BELL 120 | Pentium 120 MHz | 296,- | 1143,- | 5699,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | [redacted]os 6.22 Win 3.11 |
| BELL 133 | Pentium 133 MHz | 332,- | 1282,- | 6399,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | Dos 6.22 Win 3.11 |

W skład każdego zestawu Komputera [redacted] wchodzi: Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI [redacted] MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Mysz [redacted] podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

| KOMPUT. | PROCESOR | RATA x24 mies. | I wpłata 20% | Cena z VAT | CD ROM | Monitor | HDD MB | Ram MB | Karta muz. +głośniki | Programy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| OPTIMUS | 486DX4-100MHz | 166,- | 639,- | 3199,- | -- | KOLOR 14"LR | 528 | 4 MB | ----- | —— |
| OPTIMUS | 486DX4-100MHz | 212,- | 819,- | 4099,- | x4 | KOLOR 14"LR | 528 | 4 [redacted] | 16 bit +głośniki | Dos [redacted] Win 3.11 |
| OPTIMUS | Nx586-90 MHz | 197,- 207,- | 949,- 799,- | 3999,- | -- | KOLOR 14"LR | 528 | 8 MB | ----- | ----- |
| OPTIMUS | Nx586-90 MHz | 256,- | 989,- | 4949,- | x4 | KOLOR 14"LR | 528 | 8 MB | 16 bit +głośniki | ----- |
| OPTIMUS | Pentium 60 MHz | 199,- 217,- | 1120,- 841,- | 4199,- | -- | KOLOR 14"LR | 528 | 8 MB | —— | Dos6.22Works3.0 Windows 95 |
| OPTIMUS | Pentium 60 MHz | 259,- | 1020,- | 5099,- | x4 | KOLOR 14"LR | [redacted] | 8 MB | 16 bit +głośniki | Dos6.22Works3.0 Windows 95 |
| OPTIMUS | Pentium 75[redacted] | 280,- | 1083,- | 5399,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | Dos6.22Works3.0 Win 3.11 |
| OPTIMUS | Pentium 90 MHz | 298,- | 1153,- | 5749,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 [redacted] | ----- | Dos6.22Works3.0 Win 3.11 |
| [redacted] | Pentium 120 MHz | 363,- | 1404,- | 6999,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 [redacted] | Sound Blaster 16 | Dos6.22Works3.0 Win 3.11 |
| [redacted] | Pentium 133 MHz | 389,- | 1504,- | 7499,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | Sound Blaster 16 | Dos6.22Works3.0 Win 3.11 |

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi: Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z podkładką, Twardy Dysk w wymiennej ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika [redacted] języku Polskim, 24 miesiące gwarancji. oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

## Ceny Zawierają 22% VAT

***Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%**
***Kredyt można spłacić przed [redacted] (mniejsze odsetki)**

| KOMPUT. | PROCESOR | RATA x24 mies. | I wpłata 20% | Cena z VAT | CD ROM | Monitor | HDD MB | Ram MB | Karta muz. +głośniki | Programy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Harward OPTIMUS 4L100 | 486DX4-100MHz | 99,- 109,- | 669,- 505,- | 2199,- | -- | ---- | 528 | 4 MB | ----- | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | 486DX4-100MHz | 158,- | 609,- | 3049,- | -- | KOLOR 14"LR | 528 | 4 MB | ----- | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | 486DX4-100MHz | 199,- 207,- | 929,- 799,- | 3999,- | x4 | KOLOR 14"LR | 528 | 4 MB | 16 bit +głośniki | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | Nx586-90 MHz | 195,- | 754,- | 3769,- | -- | KOLOR 14"LR | 528 | 8 MB | ----- | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | Nx586-90 MHz | 243,- | 940,- | 4699,- | x4 | KOLOR 14"LR | 528 | 8 MB | 16 bit +głośniki | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | Pentium 75 MHz | 199,- 207,- | 929,- 799,- | 3999,- | -- | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | ----- | ----- |
| Harward OPTIMUS 4L100 | Pentium 75 MHz | 256,- | 990,- | 4949,- | x4 | KOLOR 14"LR | 850 | 8 MB | 16 bit +głośniki | ----- |

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.
W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi:
Monitor Kolor 14.. LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5.. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji.
Oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

| ARTYKUŁ | CENA |
|---|---|
| Listwa przepięciowa | 59,- |
| Karta Muz. 16 bit Stereo | 349,- |
| Głośniki para | 99,- |
| CD ROM x4 | 569,- |
| CD ROM x2 | 289,- |
| Mysz+podkładka | 39,- |
| dodatk.-4 MB Ram | 449,- |
| dodatk. 8 MB Ram (2x4) | 889,- |
| Monitor 14" LR NI dopł. | 79,- |
| Monitor 15"LR NI dopł. | 389,- |

| ARTYKUŁ | CENA |
|---|---|
| Dos 6.22 | 159,- |
| Windows 3.11 PL | 189,- |
| Windows 95 UPG 3.11 | 329,- |
| Windows 95 pełna wer. | 539,- |
| Norton Commander 5.0 | 199,- |
| Monitor Mono 14 LR | 319,- |
| Gravis Ultrasound ACE | 399,- |
| Gravis Ultrasound [redacted] | 759,- |
| Sound Blaster 16.Val.Edit. | 419,- |
| So[redacted] Blaster AVE [redacted] | 739,- |
| Kieszeń Wymienna [redacted] | 89,- |

| Wymiana HDD 420 MB na: | |
|---|---|
| HDD [redacted] dopł. | 149,- |
| [redacted] dopł. | 179,- |
| [redacted] 1.2 [redacted] dopł. | 369,- |

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

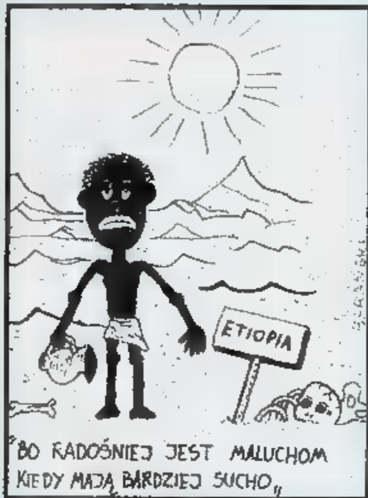
# NA WESOŁO

## PRZEKRĘTY

DESERT STRIKE – dezercja stryjka
FLASH BACK – flaszka byka
EMPIRE SOCCER – soczek wampirów
ALIEN BREED – brzydki aliant
MORTAL KOMBAT – zamordowany kombajn
CANNON FODDER – zeskanowani floddderowie
ROBOCOP 3 – skopany robot 3
SOCCER KID – skoczek kid

■ „BART"

SHADOW WARRIOR – schadzka Wacka
BLADERUNER – blady Romek
PRISONER OF ICE – przyprawa do jaj




METAL MARINES – metalowa Marysia
BIOFORGE – biorę forsę
PHANTASMAGORIA – psio-kocia orgia
STREET FIGHTER – strefa frajerów
MYST – mysz
RAC RALLY – rak ranny
FLASH BACK – flaszko wróć
CANNON FODDER – kamikadze jąder
CYBERIA – cysterna
CYCLEMANIA – cyckomania
LITLI DIVIL – lutek debil
GUILTY – gluty
ECSTATIKA – erotika
ALLIEN BREED – Alek zgred
LAST DYNASTY – las dyniastych

■ Tomasz Barański

MAGIC CARPET – magiczna skarpeta
DARK SEED – ciemny sedes

■ Łukasz Głowacki

METAL MARINES – metalowy margines
RISE OF THE ROBOT – porysowany robot

■ Piotr Zmysłowski

## POWIEDZONKA

• Bądź sobą wybierz WC Pickera.
• Wypijesz luksusową to będziesz miał buzię kolorową.
• Kto wódkę pije, temu serce długo nie pobije.
• Wypalisz skręta, to po chwili w twoich płucach wojna się rozpęta.
• Zatrudnię skinówkę, by czyściła motorówkę.

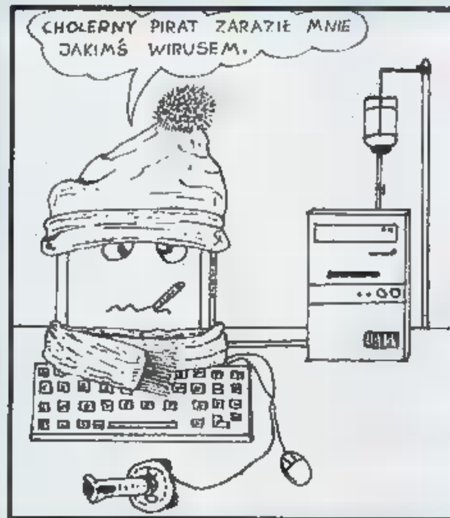
■ Piotr Zmysłowski

Twoja twarz i moja dupa to bliźniacy.
Jak cię widzę to jestem za aborcją.
Jak cię głowa boli to ci dupa rośnie.
Niemów do mnie z boku bo ci jedzie z kroku.

■ Artur Drzymała

Masz w głowie zamiast procesora głąb od kalafiora.
Nie trzaskaj tak klawiaturą, bo ci się monitor spoci.
Gdy komputer ma kobieta, twardziel zmienia się w omleta.
Wyresetuj się człowieku, bo mi pchły zdechły ze śmiechu.
Naciśnij entera i niech cię cholera.
Naciśnij control-c i idź do WC!
Naciśnij spację i zjedz kolację.
Naciśnij reseta bo przyszła kobieta!
Mów wolniej i nie rób głupiej miny, bo mój harddysk dostał przepukliny.
Piłeś nie jedź! Nie piłeś wypij!
Nie trać głowy grunt to dobry mechanizm pompkowy.
Masz wzrok łajdaku, jak woda w zlewozmywaku.
Ziajesz żarem – to grozi pożarem!
Idź naładuj sobie baterie, bo ci już oczy świecą na rezerwie.
Jesteś gładka i zdrowa jak folia aluminiowa.
RAP-owcy jesteście głupsi od owcy!
Półdupki! łączmy się w grupki!
Pindy! nie korzystać z windy!
Alkoholicy! Nie lać w piwnicy!
Zbychu! Nie gwałć na strychu!
Skiny! przykryć łysiny!
Punki! schowajcie się za firanki!

■ „GRZESIEK"




Kocham panów policjantów, a kogo kocham, tego pie...

■ K.K

## PROGRAM TV

PROGRAM 1913219 39.13.2193 ÓSEMNIK
6.00 Kokainka czy haszyk
7.45 Kochanie przy ścianie na śniadanie
8.00 Bajka – jak Jasio dogodził Małgosi
9.00 Telejebanek
10.30 Serial – Dynastia Dyniastych
11.15 Najgorsze piosenki z listy (Disco Polo)
12.00 Erotomani na start
12.30 Z kamerą wśród zwierząt
13.00 Kino zimowe – Pan samochodzik i nimfomanki
14.20 Rusz się Kaziu – program erotyczny
14.45 Przyjemne z pożytecznym (trzepanie Gacka)
15.20 Dupa Jasiu pierdzi Stasiu – nauka wymowy
16.00 Sensacje 21 w.
17.00 Telesexpres
17.20 Auto moto eroto
18.00 Tata ■ Marcin powiedział, że jesteś rogacz
18.30 Zulu zgredula
18.45 Randka w ciemno – oszczędzamy prąd
19.00 Pszczółka Maja – ugryzła Gucia w jaja
19.30 Wiadomości – lejemy wodę na okrągło
20.00 Film – suche majtki na dnie morza
21.40 Film – szczały z okna
23.00 Czar szpar
00.00 Horror – wywiad z...
01.30 Poza granicami normalności obrady sejmu, wybory miss prezydenta, senat.

■ Tomasz Barański

## ZAGADKI I KAWAŁY

– Tatusiu, tatusiu, znalazłam babcię.
– Ile razy ci mówiłem smarkaczu żebyś nie kopał w ogródku.

■ K.K

Nauczyciel do ucznia:
– Jasiu zaprowadź panów archeologów w to miejsce, gdzie znalazłeś te stare monety.
– To niemożliwe.
– Dlaczego!
– Bo dzisiaj muzeum jest zamknięte.

Jaś i Grześ przychodzą do babci.



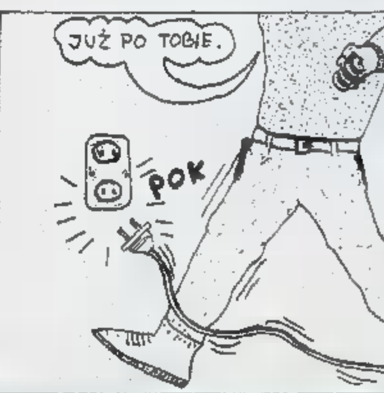















– Babciu czy ty możesz mieć dzieci – pyta się Jaś.
– Nie złociutki.
– A widzisz, mówiłem, że babcia to samiec.

■ K.K

– Kochanie skąd wziąłeś ten przepis, te grzybki są wyśmienite.
– Z jakiejś powieści kryminalnej.

■ K.K

Co musi zrobić łysy, żeby się podrapać po włosach?
Dziurę w kieszeni.

■ K.K

Teraz przestroga dla tych co mają zamiar się żenić.
Nie bierz za żonę ... bo w noc poślubną powie ci...
Kucharki – te jaja są nieświeże.
Telefonistki – proszę kończyć – minęły 3 min.
Kasjerki – proszę płacić.
Lekarki – następny proszę.
Plastyczki – ależ to prawdziwa miniaturka.
Trenerki – zwiększyć tempo.
Nauczycielki – proszę powtórzyć to jeszcze kilka razy.

■ K.K



















– [redacted] to jest półtora i półtora
– Trzy
– Nie. Cały tor.

■ Piotr Zmysłowski

–Co to jest, duże, pomarańczowo-zielono-brązowe?




[redacted] czerwona kuleczka.

■ Piotr Zmysłowski

Co by było, gdyby nie było wody?
Ludzie nie nauczyliby się pływać i wszyscy by potonęli.

■ Maciek Makowski

Skąd widać całą ziemię?
Ze szczytu doniczki

■ Maciek Makowski

Kiedy dziewczyna jest elektrownią?
Kiedy ma kilo waty?

■ [redacted] Makowski

Janek spotyka Wojtka.
– Dokąd idziesz? Na próbę chóru.
– A co wy tam robicie? Gramy w karty i pijemy piwo.
– A kiedy śpiewacie? Gdy wracamy do domu.

■ Żułek Pilawa

W pociągu facetowi zachciało się srać, a wszystkie ubikacje były zajęte. Więc wystawił dupę przez okno, [redacted] tym czasie pociąg się zatrzymał. Podchodzi konduktor i mówi. Ej łysy z cygarem, schowaj się.

■ Żułek Pilawa

– Co będzie dzisiaj na obiad? – pyta podoficer szeregowego, który pełnił tego dnia dyżur w kuchni.
– Jeszcze nie wiem.
– Jak to nie wiecie, przecież obiad [redacted] pół godziny?
– Nazwy nadajemy po skończonym gotowaniu.

■ „GRZESIEK"

Przybiega Jasio na stację benzynową za kanistrem i wyrzuca [redacted] siebie jednym tchem
– Proszę 10 litrów benzyny!
– Co ci się tak śpieszy chłopcze, jakby się paliło... – odzywa się obsługujący.
– No właśnie! Pali się moja szkoła, ale jakby trochę przygasa.

■ „GRZESIEK"

Jasio wbiega do domu cały posiniaczony i od progu woła:
– Hura! Ale daliśmy skinom łupnia!
– A gdzie Marcin? – pyta mama
– Marcin? Aaaa... Jego jeszcze biją...

■ „GRZESIEK"

Szczyt wojskowego roztargnienia – rzucić jabłkiem zamiast granatem i w oczekiwaniu na wybuch zjeść granat.

■ „GRZESIEK"

Co to jest? Zapuszkowany, centralnie sterowany, chodzi w kółko, ma stały kontakt z klawiszami?
– Nie wiem – mówi Zocha.
– Więzień na spacerze.

■ „GRZESIEK"

Jaki jest szczyt bezczelności?
Zepchnąć teściową ze schodów i spytać dokąd się tak śpieszy.

■ Artur Drzymała

Co to jest małe, czarne i puka [redacted] szybkę?
Dziecko w piekarniku.

■ [redacted] Drzymała

Małe, żółte i kopie?
Mała żółta koparka.

■ Artur Drzymała

Kto był pierwszym lotnikiem?
Adam – bo przeleciał Ewę.

■ Artur Drzymała

Kiedy jest szczyt?
Kiedy drzewo chodzi za psem.

■ Artur Drzymała

Jaka jest różnica między kobietą, a blokiem technicznym?
Żadna, bo jak nie pomoże gumka to trzeba wyskrobać.

■ Artur Drzymała

## WIERSZE

Lobo to jest taki gość,
co za skrzywienie się wyrwie ci kość.
Kiedy Lobo w pobliżu jest,
lepiej byś do innej galaktyki,
zwlewał póki to możliwe jest.
Spytasz Lobo [redacted] godzinę,
to ci wybije całą rodzinę.
Kiedy mu ktoś podskoczy,
to ten gość,
musi mieć już dość,
przebywania wśród żywych.



BOŻE NARODZENIE 1995
GRZEGORZ DOMARADZKI

Jeśli siądziesz przed nim [redacted] ławce,
to na drugi dzień,
wbije cię w tą ławkę.

■ Piotr Zmysłowski

Amiga to komputer do super gier,
dzięki Amidze zagrasz [redacted] tysiące wspaniałych gier.
Zagrasz w Cytadelę i Glooma,
to ci się rozwali kawałek doma.
Zobaczysz Franko i Domana,
ujrzysz ubrudzonego w krwi glana.
Dzięki Polakom zagrasz w wspaniałe przygodówki,
[redacted] w szkole nie napiszesz [redacted] piątkę żadnej klasówki.
Jak będziesz Amigę miał,
ujrzysz świat w nowych barwach,
tak jak pan Bóg chciał

■ Piotr Zmysłowski

**„Amigowiec"**

1. Nie złamie Amigowców żadna klęska,
nie strwoży PC-towców krwawy trud
pójdziemy razem do zwycięstwa
gdy ramię w ramię stanie AMIGOWCÓW lud
ref: Amigowskie dzieci,
pójdziemy w bój
za każdą dyskietką, Amigo,
damy krew.

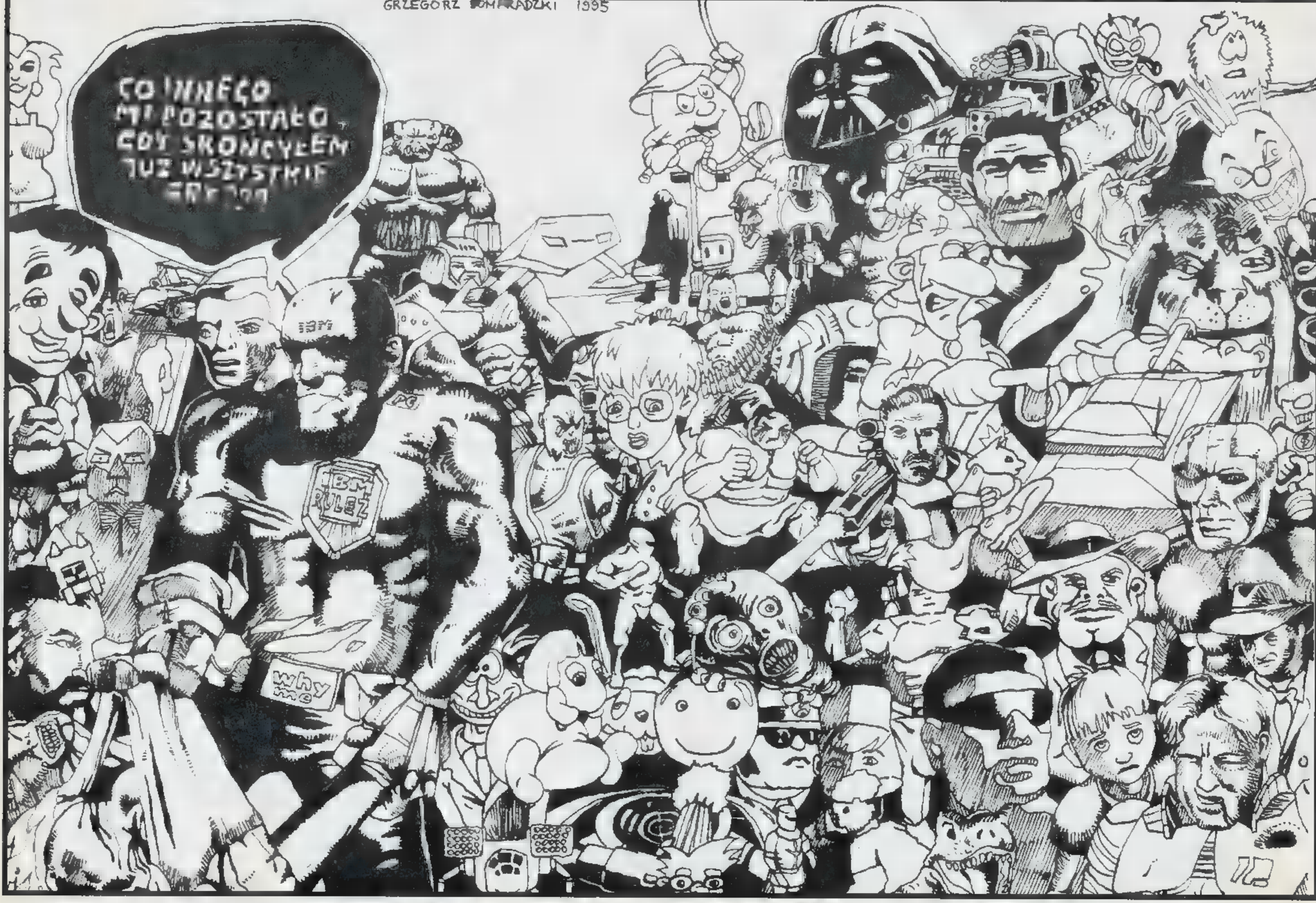
Amigowskie dzieci,
pójdziemy w bój
gdy padnie rozkaz twój,
poniesiem PC–towcom gniew!

2. Od piły motorowej, miniguna, shotguna.
Amigo, synów, swoich sław
że stają wraz przy tobie wierni Amigowcy
na straży twych żelaznych praw
ref: Amigowskie dzieci...

3. Poległym chwała – wolność żywym!
Niech płynie w niebo dumny śpiew.
Wierzymy, że nam sprawiedliwa
opłacisz za przelaną krew.

■ Michał Dudulewicz

W dzisiejszym wydaniu „Na Wesoło" nagrody otrzymują:
– za grafikę: T. Barański – 50 zł
– za teksty: „Grzesiek" – 50 zł


GRZEGORZ 1995
CO INNEGO
MI POZOSTAŁO
GDY SKOŃCZYŁEM
JUŻ WSZYSTKIE
GRY???
IBM
PC
IBM
RULEZ
why
me

# WYGRAJ KONSOLĘ „LYNX”




*Wypisz [redacted] karcie pocztowej [redacted] gier, [redacted] których występują postacie umieszczone na rysunku z sąsiedniej stronie. Kartę wyślij [redacted] adres redakcji: 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, [redacted] weźmiesz udział [redacted] losowaniu nagordy – przenośnej konsoli LYNX. Niezapomnij podać swojego adresu.*

## ROZWIĄZANIE KONKURSU „PRISONER OF ICE” Z NUMERU 10/95

**Grę „PRISONER OF ICE” wygrał:**

**PAWEŁ ŁUKASIK**
**UL. CZYSTA 11/1**
**31-121 KRAKÓW**

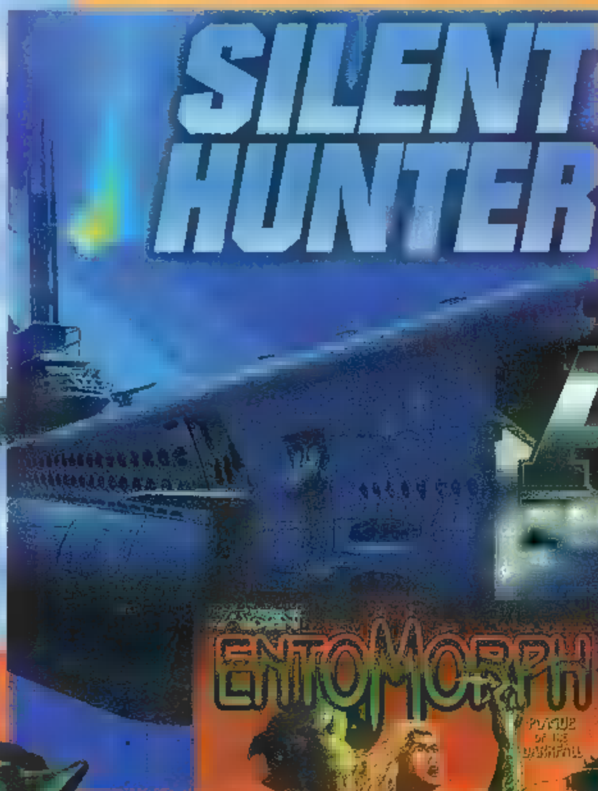



**Gry „HAIMDALL 2” i „UNIVERSE” wygrał:**

**JANUSZ ZDEBSKI**
**UL. SKAŁECZNA 3/12**
**31-065 KRAKÓW**







SILENT
HUNTER



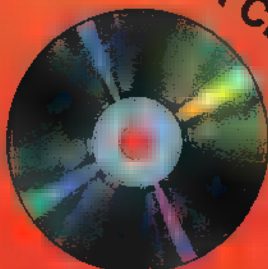

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP




AIR




ENTOMORPH




**270 zł**

# ACTION REPLAY

## Teraz w Polsce!

NA HASŁO: GRY KOMPUTEROWE W GRUDNIU W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 5% TANIEJ

NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI OSZUKIWANIA
Action Replay posiada CZTERY tryby przeszukiwania gry w STANIE ZAMROŻENIA umożliwiając uzyskanie nieograniczonej liczby żyć, amunicji, obiektów, energii, itp., itd. Za pomocą CHEAT GENERATOR otrzymasz kody dla konkretnej gry. Działa również z tytułami na CD-ROM.

ZAMROŻENIE PROGRAMU
Umożliwia zamrożenie programu w każdym jego stadium i zapisanie całej zawartości pamięci na twardy dysk lub dyskietkę. W momencie załadowania program rozpoczyna pracę od momentu w którym został zamrożony.

SOUND RIPPER
Wyszukuje efekty dźwiękowe w grach oraz umożliwia ich przegranie [redacted] twardy dysk w formacie .voc i .wav. Edytowanie i odtwarzanie idealne dla efektów Windows.

„ŁAPIE" EKRAN
Naciskając przełącznik Action Replay uchwycisz zawartość ekranu VGA [redacted] każdego programu i zapiszesz w formacie PCX na twardym dysku. Współpracuje ze wszystkimi trybami VGA, SVGA oraz TEXT.

SPOWOLNIENIE GRY
Umożliwia ingerencję w prędkość gry. Stopnie prędkości od 1 do 99.

MONITOROWANIE PAMIĘCI
Możliwość przeglądania i edycji całego obszaru pamięci oraz rejestrów procesora. Opcja drukowania.

DISASSEMBLER
Umożliwia ingerencję w kod maszynowy programu, analizę zmiany określonych bajtów podczas pracy programu oraz stany poszczególnych przerwań.

TYSIĄCE GOTOWYCH METOD OSZUKIWANIA
PC Action Replay jest zaopatrzona w tysiące gotowych sposobów oszukiwania największych przebojów.

**WSPÓŁPRACUJE ZE WSZYSTKIMI PROGRAMAMI DLA DOS W TRYBIE RZECZYWISTYM I CHRONIONYM,**

**PEŁNA KOMPATYBILNOŚĆ ZE WSZYSTKIMI KOMPUTERAMI OSOBISTYMI Z PROCESOREM 386 LUB LEPSZYM (386, 486, PENTIUM),**

**ELASTYCZNOŚĆ KONFIGURACJI DZIĘKI PRZEŁĄCZNIKOM NA KARCIE,**

**ZAWIERA FLASH EPROM POZWALAJĄCY NA UPGRADING.**

*Sprzedaż hurtową i wysyłkową za zaliczeniem pocztowym prowadzi:*

**KEY Electronics**
WARSZAWA, tel: 665-3252

* [redacted] obowiązująca [redacted] miesiącu ukazanie się reklamy. Nie zawiera koszt w przesyłki.

# GRY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al.

(GRZYBKI

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE TYTUŁY:



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ALONE IN THE DARK 3 | 98.00 | FADE TO BLACK | 134.00 | NEED FOR SPEED | 134.00 | UNDER A KILLING MOON | 159.00 |
| ARMORED FIST | 81.00 | FLIGHT UNLIMITED | 189.00 | OPERATION BODYCOUNT | 42.00 | US NAVY FIGHTER | 104.00 |
| ASTERIX | 136.00 | FX FIGHTER | 169.00 | PERFECT GENERAL 2 | 179.00 | WING COMMANDER 2 | 49.00 |
| BIOFORGE | 110.00 | FULL THROTTLE | 183.00 | PHANTASMAGORIA | 165.00 | WING COMMANDER [redacted] | 183.00 |
| CIVIL WAR | 101.50 | HELL | 104.00 | PRISONER OF ICE | 128.00 | WINGS OF GLORY | 104.00 |
| COMANCHE | 91.50 | HI-OCTANE | 134.50 | PRIVATEER | 49.00 | WITCHAVEN | 179.00 |
| COMBAT AIR PATROL | 110.00 | KASPAROV'S GAMBIT | 49.00 | PSYCHO PINBALL | 169.00 | WOLFPACK | 60.00 |
| COMMAND & CONQUER | 147.00 | KLIK & PLAY PL | 110.00 | RETRIBUTION | 91.50 | WORLD CUP YEAR '94 | 91.00 |
| CYBERIA | 99.00 | LAST BOUNTY HUNTER | 99.00 | SOCCER SUPERSTARS | 69.50 | ZEPHYR | 85.00 |
| DAEDALUS [redacted] | 134.00 | LITTLE [redacted] ADVENTURE | 104.00 | SPACE HULK | 24.50 | 10-PAK 4 (10 PŁYT) | 146.00 |
| DISCWORLD | 104.00 | LOST EDEN | 134.00 | SPACE QUEST 6 | 108.00 | AMER. LASER GAMES PC GAMEGUN | |
| DRUG WARS | 99.00 | MAGIC CARPET 2 | 134.00 | STRIKE COMMANDER | 49.00 | (PISTOLET + CRIME PATROL) | 189.00 |
| DUNGEON MASTER 2 | 139.00 | MECHWARRIOR 2 | 189.00 | SUPER STREET FIGHTER 2 | 97.50 | I WIELE INNYCH | |
| ECSTATICA | 79.50 | MEGAPAK 3 (12 PŁYT) | 149.00 | SYSTEM SHOCK | 104.00 | ENCYKLOPEDIE, ATLASY | OD 50.00 |
| F-14 GOLD | 159.00 | MORTAL KOMBAT 3 | 189.00 | TERMINAL VELOCITY | 134.00 | EURO PLUS+ (3 PŁYTY) | 495.00 |

## POSIADAMY PONAD TYLKO GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BLADE OF DESTINY | PC | 24.50 | HANNIBAL PL | PC | 47.50 | LIGA POLSKA MANAGER | PC | 39.00 |
| CHRISTMAS LEMMINGS | PC | 24.50 | HAND OF FATE PL | PC | 67.00 | LIGA POLSKA MANAGER | AM | 20.00 |
| COLONIZATION PL | PC | 85.50 | HAROLD'S MISSION PL | AM | 51.00 | POLE WALKI PL | AM | 22.00 |
| COMANCHE | PC | 91.50 | HIGH SEAS TRADER | PC | 58.50 | PROJECT BATTLEFIELD | AM | 27.00 |
| DOMAN | AM | 36.00 | KAJKO I KOKOSZ PL | PC | 50.00 | RETRIBUTION | PC | 97.50 |
| EKSPERYMENT DELFIN PL | AM | 34.50 | KINGMAKER | PC/AM | 24.50 | SPEEDWAY MANAGER 2 | AM | 24.50 |
| FLASHBACK | PC/AM | 24.50 | KLIK AND PLAY PL | PC | 85.50 | UFO 2 PL | PC | 85.50 |
| FRONT LINES | PC | 58.50 | KOSMOS PL | PC | 36.00 | ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ | AM | 26.50 |
| GUNSHIP 2000 | PC/AM | 30.50 | LEMMINGS: ALL NEW.... | PC | 24.50 | | | |



W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

**KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI**

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW